『風のタクト』開発スタッフ 独占インタビュー 後編

vol.83

Nintendo DREAM

ニンテンドードリーム

平成12年9月12日第三種郵便物認可
平成15年2月6日発行(毎月2回6日・21日発行)
第8巻第3号(通巻83号)

毎月6日と21日発売!

特別価格 590 YEN

2/6 2003

最速攻略 ▶冒険の舞台の島々を全紹介!

ゼルダの伝説 風のタクト

▶7つめのバッチまでを親切攻略!

ポケットモンスター ルビー・サファイア

ダービースタリオン アドバンス

薗部 博之さん インタビュー

ゼルダの伝説 勇者(リンク)の携帯ストラップ

新年特別付録

©2002 Nintendo

コントローラのわずらわしいコードから解放され、
より自由なスタイルでゲームができる。

WAVEBIRD

NINTENDO GAMECUBE WIRELESS CONTROLLER

ニンテンドーゲームキューブ ワイヤレスコントローラ

ウェーブバード

2002年12月5日発売

メーカー希望小売価格 ¥4,500（税別）

- □最大通信距離約6m
- □約100時間連続使用可能（アルカリ乾電池を使用した場合）
- □16チャンネルを装備（他人数プレイでも混線の心配がありません）

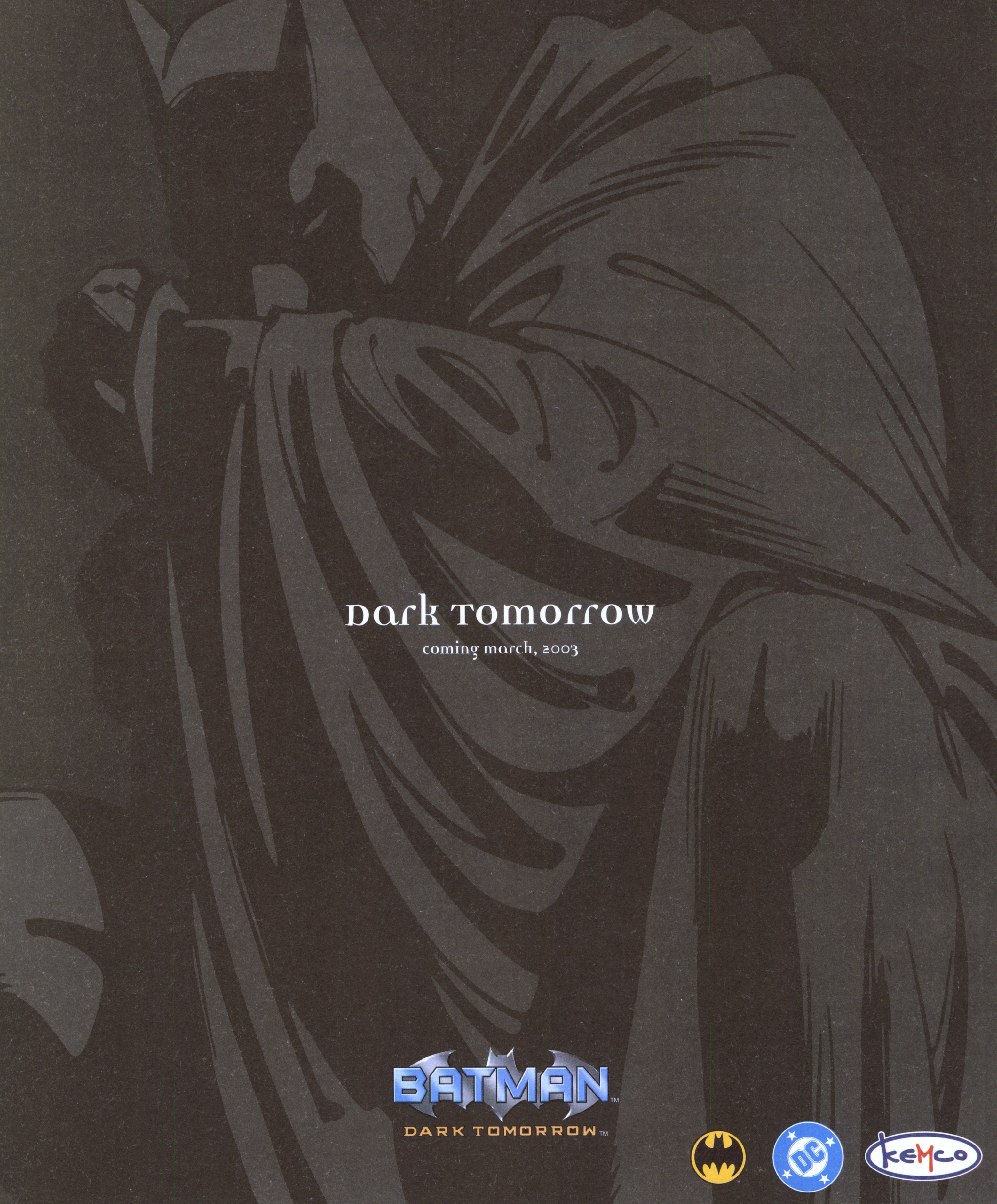
※ウェーブバードには振動機能はありません。

NINTENDO GAMECUBE

Nintendo Homepage http://www.nintendo.co.jp/

任天堂株式会社　本社　〒601-8501　京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1

Nintendo



Software © 2003 KEMCO. All other elements © 2003 DC COMICS. BATMAN is a registered trademark of DC COMICS. BATMAN and all related elements are the property of DC COMICS. TM & © 2003. All rights reserved.
コトブキシステム株式会社　〒1660-0022　東京都新宿区新宿1丁目8番1号大橋御苑駅ビル3F　TEL. 03-3225-3456　FAX. 03-3225-5445　URL. html://www.kemco-games.com

Nintendo DREAM ニンテンドードリーム

2003 2/6

vol.83

Cover Design 大條 千鶴子

発行 (株)毎日コミュニケーションズ
〒100-0003
東京都千代田区九段南1-5-5 共同ビル1号館
TEL 03(3262)7488(販売営業)

編集・広告 (株)アンビット
〒102-0083
東京都千代田区麹町4-2第2麹町ビル8階
TEL 03(3556)3288 FAX 03(3556)3287

©毎日コミュニケーションズ／ambit 2003 禁無断転載

CONTENTS

特集

最速攻略！ 舞台の島々を全紹介!!

12 ゼルダの伝説 風のタクト

117 ニンドリ独占 開発者インタビュー［後編］

126 ゼルダを語ろう！ 風の新春大放談

●『ダービースタリオンアドバンス』の開発者を直撃！

82 薗部博之インタビュー

新作ソフト・攻略&情報ページ

7つめのバッチまで親切攻略！

42 ポケットモンスター ルビー・サファイア

56 ニンテンドー パズルコレクション

58 シャーマンキング ソウルファイト

62 パワプロクンポケット5

68 biohazard 0

74 バトルネットワーク ロックマンエグゼ3

88 スパイダーマン

86 RUNE II

60 P.N.03

78 エターナルアルカディア レジェンド

特別付録 勇者の携帯ストラップ

連載企画

130 ●任天堂の質問箱

8 ●毎月新聞 TURBO

142 ●マリオ親衛隊

154 ●ドリテクの殿堂

134 ●どうぶつの森+ 村じまんフェスタ

136 ●トランセル種市のポケモン堂

140 ●セガ魂

161 ●GC新作ソフトカタログ

6 ●ニンドリヘッドライン&ランキング

114 ●GC&GBAソフト発売スケジュール

5 ●読者プレゼント

116 ●Vol.80 当選者発表

99 ●ニンドリ学園

106 ●ゲームソフトファンクラブ

112 ●すすめ！ 天任家族 by はやのん

11 ●みすずリンクのNewsDREAM

111 ●ゲーム・ミュージック・フォーラム/中村方俊

110 ●N.D. AROUND THE WORLD/大渕豊

104 ●デス仙人の教えてあ・げ・る

102 ●ゲームの通信簿

103 ● お宝ゲーム古tion

148 ●G.B.A.

115 ●マッスルアンケート

※ゲームタイトルは一部仮称を含みます

©1998,2002 Nintendo

GAME INDEX

ニンテンドーゲームキューブ

斑鳩 IKARUGA	92
エターナルアルカディア レジェンド	78
シャーマンキング ソウルファイト	58
スパイダーマン	88
スペースレイダース	96
ゼルダの伝説 風のタクト	12
零ファイター撃墜戦記	159
ドカポンDX わたる世界はオニだらけ	90
1080° シルバーストーム	156
どうぶつの森+	134
ニンテンドーパズルコレクション	56
biohazard 0	68
P.N.03	60
RUNE II	86
ロックマン エグゼ トランスミッション	91

ゲームボーイアドバンス

激闘伝説ノア～ドリームマネージメント～	157
ことばのパズル もじぴったん アドバンス	97
ZERO ONE	159
ダービースタリオンアドバンス	82
ディズニースポーツ：スノーボーディング	98
ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート	158
バトルネットワーク ロックマン エグゼ3	74
ハムスター物語3 GBA	98
パワプロクンポケット5	62
不思議の国のアリス	98
ポケットモンスター ルビー・サファイア	42
ムゲンボーグ	98

「ポケットモンスタールビー・サファイア シナリオクリアBook」

第1刷本　お詫びと訂正

12月20日発売の「ポケットモンスタールビー・サファイア　シナリオクリアBook」第1刷本にて、以下のような誤りがありました。読者のみなさまならびに関係各位にご迷惑をおかけしたことを深くお詫びし、下記のように訂正させていただきます。なお現在出庫中の奥付（256ページ）中下段に「初版第2刷」の表記がある書籍につきましては、すべて訂正済みですのでご了承くださるようお願いいたします。

訂正個所と正誤表

●98ページ　ミナモシティマップ
誤1）ハートのウロコ→正1）なし
誤2）モンスターボール→正2）ゴールドスプレー（位置は灯台の下）

●170ページ下　アチャモ
誤）No.222→正）No.004

●181ページ上　ケッキング
誤）No.135→正）No.038

●181ページ下　ケムッソ
誤1）No.057→正1）No.014
誤2）タイプ　いわ　むし→正2）タイプ　むし

●187ページ下　サメハダー
誤1）レベルアップで覚えるわざリスト→正1）下記の「サメハダーの正しいリスト」参照
誤2）わざ・ひでんマシンリスト→正2）→下記の「サメハダーの正しいリスト」参照

●190ページ上　ジュプトル
誤）わざ・ひでんマシンリスト→正）下記の「ジュプトルの正しいリスト」参照

●197ページ上　バクーダ
誤）No.149→正）No.102

●197ページ下　バクオング
誤）No.098→正）No.047

正　ジュプトルの正しいリスト

190ページ「わざ・ひでんマシンリスト」が、クロバットのものになっていました。左記のように訂正します。

わざ・ひでんマシンリスト

No.	わざのなまえ	タイプ	アピール	威	命	PP
わ01	きあいパンチ	かくとう	たくましさ	150	100	20
わ06	どくどく	どく	かしこさ	−	85	10
わ09	タネマシンガン	くさ	かっこよさ	10	100	30
わ10	めざめるパワー	ノーマル	かしこさ	−	100	15
わ11	にほんばれ	ほのお	うつくしさ	−	−	5
わ17	まもる	ノーマル	かわいさ	−	−	10
わ19	ギガドレイン	くさ	かしこさ	60	100	5
わ20	しんぴのまもり	ノーマル	うつくしさ	−	−	25
わ21	やつあたり	ノーマル	かわいさ	−	100	20
わ22	ソーラービーム	くさ	かっこよさ	120	100	10
わ23	アイアンテール	はがね	かっこよさ	100	75	15
わ27	おんがえし	ノーマル	かわいさ	−	100	20
わ28	あなをほる	じめん	かしこさ	60	100	10
わ31	かわらわり	かくとう	かっこよさ	75	100	15
わ32	かげぶんしん	ノーマル	かっこよさ	−	−	15
わ39	がんせきふうじ	いわ	かしこさ	50	80	10
わ40	つばめがえし	ひこう	かっこよさ	60	−	20
わ42	からげんき	ノーマル	かわいさ	70	100	20
わ43	ひみつのちから	ノーマル	かしこさ	70	100	20
わ44	ねむる	エスパー	かわいさ	−	−	10
わ45	メロメロ	ノーマル	かわいさ	−	100	15
ひ01	いあいぎり	ノーマル	かっこよさ	50	95	30
ひ04	かいりき	ノーマル	たくましさ	80	100	15
ひ05	フラッシュ	ノーマル	うつくしさ	−	70	20
ひ06	いわくだき	かくとう	たくましさ	20	100	15

正　サメハダーの正しいリスト

187ページ「レベルアップで覚えるわざ」「わざ・ひでんマシンリスト」が、キャモメのものになっていました。右記のように訂正します。

レベルアップで覚えるわざリスト

レベル	わざのなまえ	タイプ	アピール	威	命	PP
きほん	にらみつける	ノーマル	かっこよさ	−	100	30
きほん	かみつく	あく	たくましさ	60	100	25
きほん	いかり	ノーマル	かっこよさ	20	100	20
きほん	きあいだめ	ノーマル	かっこよさ	−	−	30
7	いかり	ノーマル	かっこよさ	20	100	20
13	きあいだめ	ノーマル	かっこよさ	−	−	30
16	こわいかお	ノーマル	たくましさ	−	90	10
22	かみくだく	あく	たくましさ	80	100	15
28	いやなおと	ノーマル	かしこさ	−	85	40
33	きりさく	ノーマル	かっこよさ	70	100	20
38	ちょうはつ	あく	かしこさ	−	100	20
43	いばる	ノーマル	かわいさ	−	90	15
48	ロケットずつき	ノーマル	たくましさ	100	100	15
53	こうそくいどう	エスパー	かっこよさ	−	−	30

わざ・ひでんマシンリスト

No.	わざのなまえ	タイプ	アピール	威	命	PP
わ03	みずのはどう	みず	うつくしさ	60	100	20
わ05	ほえる	ノーマル	かっこよさ	−	100	20
わ06	どくどく	どく	かしこさ	−	85	10
わ07	あられ	こおり	うつくしさ	−	−	10
わ10	めざめるパワー	ノーマル	かしこさ	−	100	15
わ12	ちょうはつ	あく	かしこさ	−	100	20
わ13	れいとうビーム	こおり	うつくしさ	95	100	10
わ14	ふぶき	こおり	うつくしさ	120	70	5
わ15	はかいこうせん	ノーマル	かっこよさ	150	90	5
わ17	まもる	ノーマル	かわいさ	−	−	10
わ18	あまごい	みず	たくましさ	−	−	5
わ21	やつあたり	ノーマル	かわいさ	−	100	20
わ26	じしん	じめん	たくましさ	100	100	10
わ27	おんがえし	ノーマル	かわいさ	−	100	20
わ32	かげぶんしん	ノーマル	かっこよさ	−	−	15
わ39	がんせきふうじ	いわ	かしこさ	50	80	10
わ41	いちゃもん	あく	たくましさ	−	100	15
わ42	からげんき	ノーマル	かわいさ	70	100	20
わ43	ひみつのちから	ノーマル	かしこさ	70	100	20
わ44	ねむる	エスパー	かわいさ	−	−	10
わ45	メロメロ	ノーマル	かわいさ	−	100	15
わ46	どろぼう	あく	たくましさ	40	100	10
ひ03	なみのり	みず	うつくしさ	95	100	15
ひ04	かいりき	ノーマル	たくましさ	80	100	15
ひ06	いわくだき	かくとう	たくましさ	20	100	15
ひ07	たきのぼり	みず	たくましさ	80	100	15
ひ08	ダイビング	みず	うつくしさ	60	100	10

ゲームボーイアドバンスは任天堂の登録商標です

 ©2002 Pokemon.©1995-2002 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.

ハガキを出さなきゃはじまらない!

読者プレゼント

今回(こんかい)は新年号(しんねんごう)のお楽(たの)しみの特製福袋(とくせいふくぶくろ)をゲームソフト入(い)りとゲームグッズ入(い)りの2つご用意(ようい)。それぞれ、何(なに)が入(はい)っているかは当(あ)たった人以外(ひといがい)にはナイショです。

応募の方法

アンケートハガキに希望(きぼう)の商品番号(しょうひんばんごう)をご記入(きにゅう)の上(うえ)お送(おく)りください。

応募締切

2003年 2月5日
(当日消印有効)

当選発表

Nintendo DREAM Vol.86 (3月6日発売)

ニンテンドードリーム

1 1名

ニンテンドーゲームキューブ本体

2003年も大作・意欲作が続々登場予定のゲームキューブ。希望のカラーを忘れずに書いて応募してね。

2 1名

ゲームボーイアドバンス本体

昨年末も売れに売れた携帯ゲーム機のNo.1ハード。全8色の中から、希望するカラーを忘れずに書いて応募してね。

ニンテンドードリーム

3 2名

ニンドリ特製 ゲームソフト福袋

ニンドリ編集部に眠っていたGBA用ゲームソフト1本と、N64またはGB用ソフト1本をセットにしてプレゼント。何のソフトなのかは当選してのお楽しみに。

4 2名

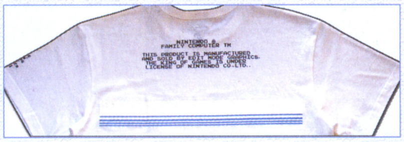
ニンドリ特製 ゲームグッズ福袋

ニンドリ編集部に眠っていた、人気ゲームのプライズ用のぬいぐるみや、さまざまなグッズの詰め合わせを2名様に。何が入っているかは当選してのお楽しみだ。

LOFTMAN

5 1名

任天堂Tシャツコレクションシリーズ THE KING OF GAMES



京都市にあるお店「LOFT MAN1981」の任天堂公認Tシャツシリーズに「ドンキーコング」シリーズのTシャツが新たに登場。全5種類のシリーズの内、今回は『ドンキーコングJr.』のROMカセットを模したデザインのTシャツを1名様に。Tシャツの裏にはゲームのコピーライトがデザインされているぞ。

ニンテンドードリーム

6 1名

2003年1月15日までに発売された好きなゲームキューブソフト1本

1月15日までに発売されるGCソフトの中から、ご希望のソフトをどれでも1本プレゼント。(アンケートハガキの余白部分に希望ソフト名を必ずお書きください)

7 1名

2003年1月15日までに発売された好きなGBアドバンスソフト1本

1月15日までに発売されるGBAソフトの中から、好きなソフトをどれでも1本プレゼント。(ハガキの余白に希望ソフト名を必ず書いて下さい)

ニンテンドードリーム

8 1名

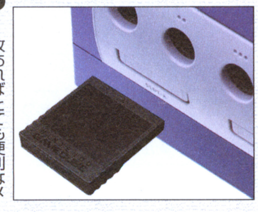
ワイヤレスコントローラ ウェーブバード

TVやGC本体から、遠く離れてプレイできる、便利なワイヤレスコントローラだ。

9 1名

メモリーカード251

1枚あればとても便利なメモリーカード。黒い色が目印なのだ。

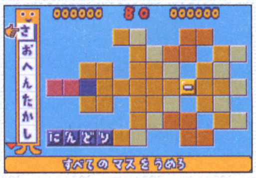


ナムコ

10 3名

GBアドバンスソフト 『ことばのパズル もじぴったん アドバンス』

アーケードで人気のことばを使ったパズルゲームを3名様にプレゼント。



11 3名

ナムコ特製メモ& 和田どんストラップ

ナムコキャラが描かれたメモ帳と、GBAにもつけられるストラップをセットで。

©2002 Nintendo © 2002 Pokémon ©1995-2002 Nintendo／Creatures Inc.／GAMEFREAK inc. © 2001 2002 NAMCO LTD.

この先1カ月のゲーム発売日、イベント情報をチェックしよう!

Nintendo DREAM HEADLINE ヘッドライン

新年第1号目の月間カレンダーは一足早く2月に突入。キツキツだった12月のカレンダーと比べてタイトルの数が少なくちょっぴり寂しいカンジ。こんなときは11月、12月に発売されたタイトルを買って、じっくり遊ぼう!

その他 新年明けましておめでとう!

隔週誌は年末年始には出さずに合併号とする…というのが多いらしいんだけど、がんばって出しちゃいました、いまキミが見ている1月6日売り号を(なぜか閏置法)。新年なのに通常と変わらぬ本誌はみんなへの年賀状代わりです。付録には、これまで愛読してくれたみんなへのお年玉として「勇者のストラップ」を付けちゃいました。ニンドリが月2回出していけるのも、みんなの応援あってこそ! というわけで、今年もニンドリをよろしくお願いします(編集部一同)。

⬆正月にはやっぱり門松。ニンドリ編集部のシンボルタワーに門松を乗せてみました

イベント 『F-ZERO GC』が体験できる!

毎年、1月〜2月に開催される小学館主催のイベント「次世代ワールドホビーフェア」。2003年も全国4カ所で開催される。例年、発売前のタイトルが初公開されることも多い注目すべきこのイベントだが、今年も任天堂ブースに注目タイトルが登場。いままで映像出展のみだった『F-ZERO GC(仮称)』『ゼルダの伝説』GBA版の2タイトルが体験できるのだ。他にも注目タイトルが出そろう(任天堂ブースは下の表参照)入場無料のこのイベント。開催地の近くの人は、ぜひ足を運んでみてはいかが?

⬅これまで映像のみだったがようやく遊べる

⬅GBA版『ゼルダ』も体験できる!

任天堂ブース概要

NINTENDOパズルコレクション パズルマスターホビーフェア杯	3種類のパズルで3戦勝負。2戦勝ち抜きで「オリジナルピンバッヂ」、3戦で「任天堂特製折りたたみ椅子」がもらえる。
F-ZERO GC(仮称) VS STAGE BATTLE	「2人対戦台での勝ち抜きバトルで勝ち抜く」か「タイムアタックで規定タイムをクリア」で特製ピンバッヂがもらえる。
マリオパーティ4 ミニゲーム親子タッグマッチ	親子限定での2VS2のタッグマッチ。2VS2のミニゲームでの勝ち抜きバトルを行うのだ。賞品などの詳細は不明。
ゼルダの伝説 神々のトライフォース&4つの剣 4人協力プレイ	4人協力プレイで、所定のダンジョンを探険する。途中に出てくる成績によってオリジナル金貨、銀貨がもらえる。
くるりんパラダイス 体験プレイ	昨年12月に発売されたタイトルを体験できる。ゲームをプレイした人にはもれなくオリジナルピンバッヂを進呈。

月間カレンダー 2003年1月〜2月

1月

6	(月)	先負	Nintendo DREAM Vol.83発売
7	(火)	仏滅	昭和天皇崩御(1989年)
8	(水)	大安	エルビス・プレスリーの日
9	(木)	赤口	■SPACE RAIDERS(スペースレイダース)
			■不思議の国のアリス
10	(金)	先勝	■ことばのパズル もじぴったん アドバンス
11	(土)	友引	鏡開き
12	(日)	先負	大相撲のラジオ放送開始(1928年)
13	(月)	仏滅	成人の日
14	(火)	大安	リンクの冒険(FC-DISK)発売(1987年)
15	(水)	赤口	ラグビー、新日鉄釜石7連覇(1985年)
16	(木)	先勝	■斑鳩 IKARUGA
			■ディズニースポーツ:スノーボーディング　■ムゲンボーグ
17	(金)	友引	阪神大震災発生(1995年)
18	(土)	先負	ビクター、VHSビデオを発表(1984年)
19	(日)	仏滅	●第17回 次世代ワールドホビーフェア(大阪ドーム)
20	(月)	大安	ケネディ、アメリカ大統領就任(1961年)
21	(火)	赤口	Nintendo DREAM Vol.84発売
22	(水)	先勝	●『星のカービィ』DVD Vol.6発売
23	(木)	友引	■バイオハザード2　■バイオハザード3 LAST ESCAPE
			■犬夜叉〜奈落の罠!迷いの森の招待状〜　■パワプロクンポケット5
24	(金)	先負	■マリー、エリー&アニスのアトリエ〜そよ風からの伝言〜
25	(土)	仏滅	●第17回 次世代ワールドホビーフェア(幕張メッセ)(26日まで)
26	(日)	大安	帝銀事件(1948年)
27	(月)	赤口	モーツァルト誕生(1756年)
28	(火)	先勝	生類憐みの令発令(1687年)
29	(水)	友引	南極に昭和基地設営される(1957年)
30	(木)	先負	■ワールドサッカーウイニングイレブン6 ファイナルエヴォリューション
31	(金)	仏滅	アメリカ発の人工衛星の打ち上げに成功(1958年)

2月

1	(土)	先勝	マリリン・モンロー来日(1954年)
2	(日)	友引	●第17回 次世代ワールドホビーフェア(ナゴヤドーム)
3	(月)	先負	節分
4	(火)	仏滅	立春
5	(水)	大安	玄奘三蔵(三蔵法師のモデル)誕生(600年ころ)
6	(木)	赤口	海苔の日

■ニンテンドーゲームキューブ　■GBアドバンス　■GBカラー　●ハード・周辺機器　●イベントなど

はみだしHEADLINE●全国各地で開催される次世代ワールドホビーフェア。今号の月間カレンダーには載っている場所以外に、九州の福岡ドーム(2月9日)でも開催されるのだ。九州のゲームファンにとって朗報だよね。

©2002 Nintendo ©AMUSEMENT VISION/SEGA,2002 @2002.2003 Nintendo

GC、GBAの今どき&先どりの流行がわかっちゃう!

Nintendo HYPER RANKING ランキング

Nintendo ソフト売り上げ TOP20 12月9日〜12月15日集計

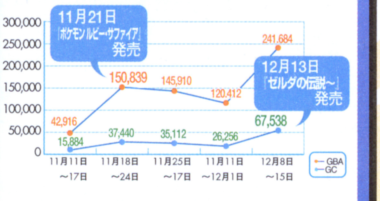
順位	前回	売上本数/累計	機種	タイトル/データ
1	初	407,774 / 407,774	GC	ゼルダの伝説 風のタクト ●任天堂 ●RPG ●2002年12月13日 ●6,800円
2	→2	180,632 / 1,014,532	GBA	ポケットモンスター サファイア ●ポケモン ●RPG ●2002年11月21日 ●4800円
3	↓1	180,277 / 1,016,081	GBA	ポケットモンスター ルビー ●ポケモン ●RPG ●2002年11月21日 ●4800円
4	↓3	48,539 / 414,360	GC	マリオパーティ4 ●任天堂 ●TBL ●2002年11月8日 ●6,800円
5	↓4	47,813 / 120,878	GBA	バトルネットワーク ロックマン エグゼ3 ●カプコン ●RPG ●2002年12月6日 ●4,800円
6	初	40,693 / 40,693	GBA	テニスの王子様 Aim at The Victory! ●コナミ ●RPG ●2002年12月12日 ●4,800円
7	↓6	22,106 / 409,243	GBA	星のカービィ 夢の泉デラックス ●任天堂 ●ACT ●2002年10月25日 ●4,800円
8	→8	19,598 / 49,294	GBA	ダービースタリオン アドバンス ●エンターブレイン ●SLG ●2002年12月6日 ●5,800円
9	↓5	17,578 / 264,646	GC	バイオハザード0 ●カプコン ●ADV ●2002年11月21日 ●7,800円
10	↑12	10,338 / 278,713	GBA	スーパーマリオアドバンス3 ●任天堂 ●ACT ●2002年9月20日 ●4,800円
11	↓10	9,281 / 66,016	GBA	From TV animation ONE PICE ナナツ島の大秘宝 ●バンプレスト ●RPG ●2002年11月15日 ●4,800円
12	↓11	8,633 / 127,311	GC	From TV animation ONE PIECE トレジャーバトル! ●バンダイ ●ACT ●2002年11月1日 ●4,800円
13	↑16	7,584 / 263,304	GBA	伝説のスタフィー ●任天堂 ●ACT ●2002年9月6日 ●4,800円
14	↑17	7,471 / 16,471	GC	桃太郎電鉄11 ブラックボンビー出現!の巻 ●ハドソン ●TBL ●2002年12月5日 ●6,800円
15	↓14	6,460 / 16,881	GC	遊戯王フォルスバウンドキングダム 虚構に閉ざされた王国 ●コナミ ●TBL ●2002年12月5日 ●6,800円
16	↓9	6,256 / 39,313	GC	キン肉マンII世 新世代超人VS伝説超人 ●バンダイ ●ACT ●2002年11月22日 ●6,800円
17	初	6,194 / 6,194	GBA	シャーマンキング 超・占事略決3 ●キングレコード ●TBL ●2002年12月13日 ●5,800円
18	初	6,103 / 6,103	GBA	はじめの一歩 THE FIGHTING! ●ESP ●SPT ●2002年12月12日 ●5,500円
19	↑圏外	5,926 / 7,757	GBA	くるりんパラダイス ●任天堂 ●ACT ●2002年12月6日 ●4,800円
20	初	5,365 / 5,365	GC	ゴジラ 怪獣大乱闘 ●アタリ ●ACT ●2002年12月12日 ●5,800円

『ゼルダ』初週は40万本! 『ポケモン』はダブルミリオン突破

期待ランキングでトップを独占し続けた『ゼルダ』がついに発売。初週(3日間)で40万本を売り上げた。この40万本という数字。通常のタイトルならば「大ヒット!」となるのだが、『ゼルダ』ほどのタイトルになると物足りない…と感じるのは贅沢だろうか。2、3位の『ポケモン』2作はそれぞれミリオンを突破。2作で200万本超えを果たした。この勢いはまだまだ続きそうだ。

GBA絶好調!! GCは伸び悩む…

例年、年末年始は任天堂ハードが最も動く時期。というわけで、ここ1ヶ月の任天堂ハードの売り上げ推移をグラフにしてみた。もともと順調に売り上げを伸ばしていたGBA。『ポケモン』の発売を契機にグンと売り上げを伸ばしている。GCは『ゼルダ』発売週に、その前週の2倍以上を記録。だが『ポケモン』と比べるとその効果はちょっぴり弱め。GC躍進への期待が高かっただけにちょっぴり物足りない!?



2002年 読者が選ぶ任天堂10大ニュース

前号の毎月新聞でお届けしたニンドリ的任天堂関連10大ニュース。ここでは読者視点からの10大ニュースを集計してみた。結果は下の通り。全体的には、ソフトと周辺機器の発売(発表)が多くを占めた。1位は、今年の3月発売予定のGBプレーヤー。N64では実現しなかった、GBソフトを家庭用TVで体験できる機器とあって、注目は大きかった。また前号の「質問箱」で任天堂のHさんが触れていた「『マリオ』『ポケモン』『ゼルダ』が同じ年に発売されたこと」という意見も。そう考えてみると2002年は充実した年だったんだと実感しちゃうよね。

↑読者の注目度No.1のGBプレーヤー

1位 ゲームボーイプレーヤー発表	6位 『ポケモン』GBA版の発売
2位 『ゼルダの伝説』予約キャンペーン	7位 『ゼルダの伝説』GC版の発売
3位 ウェーブバード発売	8位 バイオハザードGC独占発売
4位 GC・GBAの新色発売	9位 ゲームキューブ19800円に値下げ
5位 スクウェアの任天堂ハード復帰	10位 任天堂所有のレア社株の売却

その他のビックリニュース
リンクのネコ目、イチローCM、『マリオサンシャイン』の発売、GCオンライン化、ナムコGC参入、任天堂社長交代、ニンテンドーパワー終了、カプコン5タイトル

※ニンドリvol.81「マッスルアンケート」より集計

読者は今年の任天堂ゲーム機のココに期待!

ここでは2003年任天堂ゲーム機に期待することを読者アンケートからピックアップして紹介。まずはソフトに関する期待から。●『MOTHER3』を出して欲しい。●GCにレースゲームを!●リアルな『ゼルダ』をGCで。●そろそろ『マリオカート』の出番でしょ?●『黄金の太陽』の3作目は…?●話の面白いRPGをGCで出してくれ!●『スマブラ』のGBA版は無理なのかなぁ。●GCで『ポケモンスタジアム』を希望!…一番多かった意見は『MOTHER3』発売希望。一時期、発売のウワサがあったけど…。続いてはGCについて。●PS2に追いつき追い越して欲しい。●ソフトの値段を安くして!●「黒いフタの秘密」公開希望。●SFCやN64ができる周辺機器発売。●もっと値下げプリーズ!●サードパーティをもっと充実して欲しい。●DVD機能をつけて欲しい。…1本1本の質は高いGCタイトル。でも、もう少しタイトルが増えて欲しいのも事実。今年はサードパーティのコラボレーションが花開く年。個性的で面白いタイトルがGCにたくさんでるハズ。期待しましょう。

←SW開催を希望する意見も多い

はみだしRANKING●通常、売り上げランキングの隣りにある期待ランキング。今回は期待ランキングの集計元である82号のハガキ到着前に83号の締め切りを迎える関係で、やむなく掲載できなかったことをご了承ください。

※このランキングは、全国1300店舗のゲーム販売店、および下記のコンビニエンスストア全店の売り上げデータを集計、そこから編集部独自の方法で推定実売本数を算出したものです。
★データ協力：アクト内ファミコンランド中部本部、カメレオンクラブ、TVパニック、ドキドキ冒険島、わんぱくこぞう、メディアクリエイト、ローソン、イトーヨーカドー

Nintendo DREAM Monthly½ News 毎月新聞 TURBO ターボ

今回のアイドリング

「なんか、あさみさんときぬよさんが働いてそうなお店！（毛糸だけど）」　（熊本県／いわもんこさん）

●はみだしNEWS● 新作ソフト予想番外編。『マリオカートGC』はオンライン対応が噂される1本だ。一昨年のスペースワールド以来新しい情報は入ってこないが、今年のE3までにはなにかしらの情報が公開されるかもしれない。

TOP NEWS

ハズしてもカンニンね 2003年を占う任天堂の期待のソフト ウワサのソフトを大胆予想！

明けちゃいましたおめでとう！　というわけで新年最初は、今年の任天堂はどんなゲームを発売するのか、ニンドリが勝手に予想してみようと思う。昨年は任天堂のほぼオールスターが出揃ったため、今年はどうなるんだ…、と心配している読者もいるかもしれないが、大丈夫。任天堂は今年、定番ソフトが整った次の、新しいステージへ僕たちを連れて行ってくれるはずだ。今回はそんな観点からニンドリ的に予想してみた結果だ。実現の可能性も含めてご覧あれ！

↑宮本さんは昨年、単純明快なアイディアはまだナイショ、と発言していた。その何本かは今年明らかに!?

ピクミン2　実現度 90%

こちらも、続編が開発中であることをほのめかしていたタイトルだ。前作は100匹のピクミンを操って様々な謎を解いていくゲームだったが、それを続編では継承しないかもしれない。とりあえず今年一番気になるソフトであることだけは確かだ。発売日は任天堂にとって特別な日、11月21日になるのでは!?

←CMソングも大ヒットした前作だが、次作はぜひとも間口の広い作品であってほしい

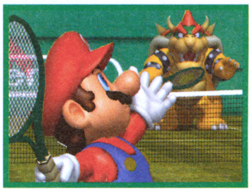
マリオ128　実現度 80%

正式発表はないものの、宮本さんは昨年『マリオ128』の開発をほのめかしている。このタイトル、GCが初披露された時のデモソフトと同じ名称で、その時は100人以上のマリオが画面の中にひしめき、せまい足場でそれぞれが右往左往するようなものだった。しかしそれが元になるかは不明。ズバリ予想すると『サンシャイン』のように道具は持たない、ジャンプゲームの新境地を開くのでは？

←画面は2001年のGC発表会で流された、通称『マリオ128』

マリオゴルフ・マリオテニス　実現度 100%

このタイトルはすでに発表されている。ただ、どちらもN64版の完成度が高いため、GCでゲーム性がどのように変わるのかがおおいに興味のあるところ。任天堂の広報さん曰く「画期的です」ということだが…。



←昨年発表された画面はわずか2点のみ。画期的なシステムに期待しよう

！信じちゃダメよ！ 今回の特集は、あくまでニンドリが勝手に想像したり妄想したりしたネタで構成しています。記事を鵜呑みにしないように！（いないよね、そんな人）

ポケモンGC　実現度 40%

昨年の『ポケモン ルビー・サファイア』の売れ行きを見ても、GCでも『ポケモン』を作るのではないか？と思うのだが。ただし、正統派なRPGはどうしても時間がかかってしまうため、最初はやはりポケモンが登場する別のジャンルである可能性が高いだろう。今年はGBプレイヤーも発売されるので、GBA版を接続して遊べる『ポケモンスタジアム』のようなソフトがあると盛り上がりそうなのだが…。

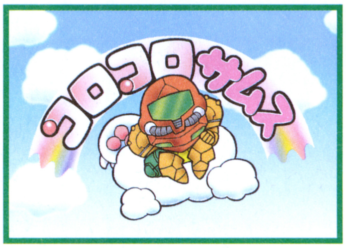
←GC版ではコンテストのキレイさも画面で判別できたりして…

大型RPG　実現度 20%

昨年、任天堂も一部出資して設立された会社「ジニアス・ソノリティ」の動向が、早ければ今年なにかしら明らかになるかもしれない。もちろん、それはGCのRPGだろう。なにぶん会社設立から1年にも満たないので年内の発売は難しいかもしれないが、タイトルや画面写真が少しでも公開されると嬉しい。

コロコロサムス　実現度 0%

『コロコロカービィ』が『Roll o Rama』というタイトルに変更されたとき、落胆した読者も多いと思う。しかし、カービィがダメならサムスでどうだ！　と『メトロイドプライム』海外版を遊び倒した編集部員Nが、サムスの丸まりっぷりに惚れ込んで発案したのがコレだ。『プライム』での丸まり操作は非常に気持ち良いので、ぜひ実現してほしいなぁ（ムリか…）。



↑てなわけで予想イラスト。ゲームの性質上、『プライム』とは一線を画したキャラクターデザインが予想される（なんちゃって…）　イラスト：中植茂久

???　実現度 ∞%

マジメな話、今年の任天堂には「なにが飛び出すか分からない」魅力がある、と断言しよう。だって、予想の範囲内にあるソフトは、ほとんど発売されたのだから。

これまで上げたソフト以外にも気になるタイトルやクリエイターさんは多数いるので、ここでまとめておく。まず**『どうぶつの森』**の新作は宮本さんも公言している。任天堂の初オンラインソフトとなるか!? **『新ドンキーコング』**は、レアではない場所で新作の開発がスタートしているかもしれない。**インテリジェントシステムズ**はHP上で3Dデザイナーなどを募集していることからGCの新作に着手していることが伺える。…**『ファイアーエムブレム』**か？　『ピカチュウげんきでちゅう』を開発した**アンブレラ**は、昨年からGCの新作を開発中というウワサが登っているので、そろそろタイトルが公開されるかも。それから、『シーマン』で知られる**斉藤由多加さん**がGC向けになにか開発しているらしい…。

 ©2002 Nintendo / CAMELOT

新製品

Zボタンが左手でも押せるなど工夫いっぱいのGCコントローラ発売

コントローラの開発で定評のあるホリからGC用コントローラが発売された。この「ホリパッドキューブ」、一番の特徴はZボタンが左側、Lボタンの上にも付いていること。その他、右表のような変更もされていて、細かい部分にこだわりを感じるのだ。定価2500円で3つのカラーが発売中。

純正と違う3つのポイント

- Zボタンが左右にあるので、押しやすいほうを選べる。
- B、STARTボタンが大きく、押しやすくなっている。
- グリップの形が、純正のものよりさらに持ちやすく、疲れにくい設計になっている。

◆3種類のカラーが揃ってます！◆

イベント

超巨大スクリーンで『スマブラDX』勝負！アストロ de ゲーム大会が開かれたぞ

昨年の12月15日、東京有明にあるニンテンドーゲームフロントにて、外壁にある巨大なスクリーン「アストロウォール」を使ったゲーム大会が開かれたのだ。この大会が実現できたのは、実はウェーブバードのおかげ。大きいスクリーンなので、ある程度離れないと画面が見えないのだ。GC本体からはるか遠く離れていても問題なく操作ができる、無線の力を見せつけられた大会だったぞ。

↑大会参加定員200名のところに、短期間ながら300通以上の応募があったとか。で、この人混みです

↑大会で使用されたゲームは『スマブラDX』『マリオパーティ4』。ウェーブバードで操作する画面に、通りがかりの人たちも注目していたぞ

新製品

新しいポケモンがデザインされたGBAケース2種、モリガングより発売

モリガングから、新しいGBA収納グッズが2種類発売された。「GBAケースポケモン」（定価900円）は、GBAと周辺機器を手軽にまとめてられる小型のケース。「GBAバッグ」（定価1980円）は、GBA本体や多くの周辺機器を収納できる2WAYバッグ。どちらも新ポケモンのアチャモたちのイラストが入っているぞ。

←GBAケースポケモンは強い衝撃なら中のGBAを守ってくれるぞ

↑中には本体、ケーブル、ソフト2本などが入るのだ

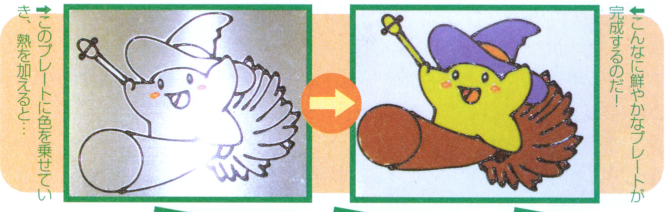
←GBAバッグは肩掛け、手持ちと2種類の持ち方ができる

↑中は広々！ 家にあるGBA関連品のほとんどを収納できるんじゃないかな

グッズ

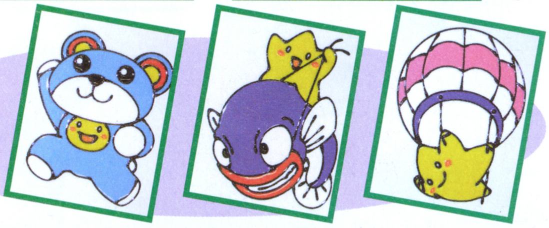
スタフィーのぬり絵がシートになっちゃうメルヘンランド キャラクターぬり絵発売

またまたスタフィーのグッズが発売されるぞ。今度は、「メルヘンランド キャラクターぬりえ」というグッズだ（価格600円）。まず、あらかじめ描いてあるスタフィーの線画に自分でぬり絵をしたら、ホットプレートで熱を加える。すると、窓ガラスやタイルなどにペタンと貼れるシートになるのだ。商品のお問い合わせは、電話0120-274-787（株）愛光まで。



↓このプレートに色を乗せていき、熱を加えると…

←こんなに鮮やかなプレートが完成するのだ！



→絵柄の種類もたくさんあるのだ

月刊任天堂店頭デモ

1月号はディスク2枚組！新作情報がギッシリなのだ

1月にゲームショップの店頭で触れることができる月刊任天堂は、体験版が『風のタクト』『マリオパーティ4』の2本だけで、少し寂しい感じが…。しかし、今回は新作のムービーがたくさん入っているのだ。春に発売されるあんなタイトルも入ってるかもしれないぞ。詳しい内容は店頭で確かめてみてね。

↑まだ『ゼルダ』を買おうか迷ってるキミ、まずはこの体験版で確かめるべし

●DISK1●

ゼルダの伝説 風のタクト ※	ムービー2分
マリオパーティ4	ムービー1分
冬休みはこれで決まり！ ※	ムービー2分
2003年ラインナップ1	ムービー2分半
2003年ラインナップ2	ムービー2分半
ワイヤレス時代！ウェーブバード ※	ムービー2分
ニンテンドーパズルコレクション ※	ムービー2分
ゲームキューブCM集	ムービー2分半
GBアドバンスCM集※ ※	ムービー1分半

●DISK2●

ゼルダの伝説 風のタクト	体験版7分
マリオパーティ4	体験版10分
冬休みはこれで決まり！ ※	ムービー2分
ワイヤレス時代！ウェーブバード ※	ムービー2分
ニンテンドーパズルコレクション ※	ムービー2分
ゼルダの伝説 風のタクト ※	ムービー2分
GBアドバンスCM集 ※	ムービー1分半

※印は、両DISK共通のものです。

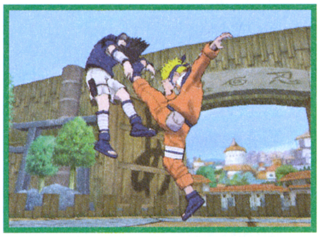
●はみだしNEWS● ゲームフロントでは、現在『スマブラDX』のレアフィギア配信サービスを行っている。データの入ったメモリーカードがあれば、サムス、マリオ+ヨッシーなど、普通では入手できないフィギアを追加してくれるぞ。

©2002 Nintendo

●はみだしNEWS● 任天堂がカプコンを買収するというニュースがアメリカで流れたそうだが、昨年末にカプコン側がきっぱり否定。ネットでの騒動も一応の収束を見たようだ。最近の三上工房（第四開発部）がGCに入れ込んでいるから飛び出した噂か？

ニュース 任天堂、トミーのソフト販売で業務提携 ナムコ、バンダイに続き3社目に

任天堂とトミーは昨年12月19日、GCとGBアドバンスのソフト販売で業務提携を結んだことを発表した。春に発売予定のGCソフト『NARUTO－ナルト－』から、国内の販売を任天堂が行う、というもの。トミーはGBA用赤外線アダプタを使用した『サイバードライブゾイド』など、GC、GBAで多数のソフトを発売していく予定とのことだ。



↑今回の発表と同時に公開されたGC版『NARUTO－ナルト－』の画面

今年、任天堂が販売する業務提携会社の主なソフト

●ナムコ……テイルズシリーズ（GC）、ソウルキャリバーII（GC）、テイルズ オブ ザ ワールド ～サモナーズ リネージ～（GBA）
●バンダイ……機動戦士ガンダム（GC）、シャーマンキング（GC）、ちびロボ！（GC）
●トミー……NARUTO－ナルト－（GC）、ゾイドサーガII（GBA）、サイバードライブゾイド（GBA）

グッズ 任天堂Tシャツシリーズ第4弾は ドンキーコング！そしてゼルダも…

昨年のE3で宮本さんが着ていたり、Vol.72で紹介したマリオ20周年Tシャツを作ったLOFTMAN COMPANYが、任天堂Tシャツのコレクションを続々と増やしているようだ。第4弾はFC『ドンキーコング』シリーズ3作品が題材だ。ファミコンそのままのフォントや、ツボを心得たドット絵のセレクトがファンの購買意欲をくすぐるのだ。現在京都にあるLOFTMANのショップで買える他、ホームページでは通信販売も行っている。

http://www.the-king-of-games.com/

←FCカセットなTシャツもある。読者プレゼントを見てね！

ドンキーコング

➡アウトライン化されたマリオとレディのドット絵が美しい。XS、S、M、Lサイズ各5500円

表　裏

ドンキーコングJR

←表はタイトル画面のロゴ。裏は悪役マリオとドンキー親子。XS、S、M、Lサイズ各5500円

表　裏

ドンキーコング3

➡表はシンプルにタイトルのみ。裏はハチの巣と叩くコングが左右対称に。XS、S、M、Lサイズ各5500円

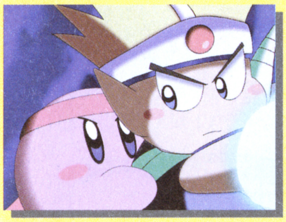
表　裏

アニメ 星のカービィ 今週の見どころ

毎週土曜日朝7:30から
CBC/TBS系にて放送中

1/11放送 第65話 逃げてきたナックルジョー！

深手を負ったナックルジョーが逃げてきた。あの最強といわれたマッシャーの強化版がホーリーナイトメア社によって密かに建造されていたのだ。単独パワードマッシャーに立ち向かっていったナックルジョーは手ひどくやられてしまう。カービィに助けをたのもうと考えていたナックルジョーだったが彼のプライドがそれを邪魔する。一方ナックルジョーの持っていたペンダントには重大な秘密とメッセージが託されていた！



1/18放送 第66話 さまよえるペンギー

ペンギーは、白い氷山に乗って世界の海をさすらう一族。彼らがやってきたとたん、プププランドは一面の銀世界となり、その美しさに住民達は大喜びし、ペンギー族をみんなで歓迎する。しかしフームは、その異常な現象に納得がいかず、単独で調査を開始。やがて、その氷山の重大な秘密が明らかになる。秘密を暴かれたペンギー一族は突如豹変し、プププランドを占領しようとするのだが…。

DVD情報 第16話～18話収録のVol.6は1月22日発売！

毎月リリースされているカービィのDVDも、今月で早くも6枚目が発売になる。魔獣の力で眠り病にかかってしまったカービィのお話「眠りの森のピンクボール」他3話が収録されているぞ。

↑今回のジャケットはトルネードカービィが目印！

DVD「星のカービィ Vol.6」を3名にプレゼント！

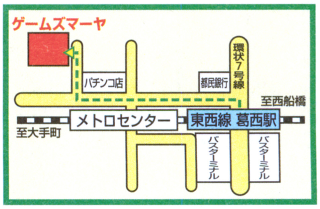
今回もまたまたエイベックス様のご厚意で、DVDを3名にプレゼントするぞ！　ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号と、できればアニメ「星のカービィ」の感想を書いて、下記まで送ってください。〆切は2月6日必着。当選者は商品の発送をもって替えさせていただきます。

〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8F
ニンテンドードリーム編集部「カービィVol.6欲しい！」係

イベント 東京葛西で任天堂協力のイベント開催 『キン肉マン』『ドリラー』大会で盛り上がろう！

東京都江戸川区にあるゲームショップ、ゲームズマーヤでは、1月25～26日にGCソフト『キン肉マンII世』『ミスタードリラードリルランド』のイベントを開催する。対戦による大会も行うかも、とのことだ。これには任天堂も協力していて、プレゼントなども用意されるとか。詳しい情報はまた次号でお知らせする予定だが、当日はニンドリも取材に行くぞ。ゲームズマーヤのHPも参考にしてね。

http://gamesmaya.com/



↑ゲームズマーヤは、営団地下鉄東西線の葛西駅から3分ほど行ったところのお店なのだ

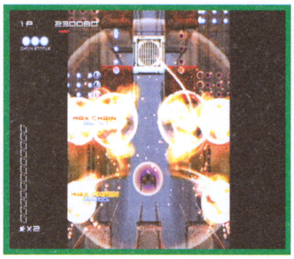
©岸本斉史 スコット / 集英社・テレビ東京・ぴえろ　©2002 TOMY
©Nintendo / HAL Laboratory, Inc.　©Nintendo / HAL Laboratory, Inc.・CBC

マリオクラブおすすめソフト 今回はこの3本！

斑鳩 IKARUGA

ゲームキューブ／インフォグラムジャパン／シューティング

アーケードやドリームキャストで発売されたシューティングのGC版。特徴としては敵味方や弾に「白」と「黒」の属性があり、その属性要素を活用してクリアしていくという独自性がまず評価されている。また、「陰陽道」の象徴的なマークをはじめ、視覚的にも今までにない世界観が表現されている。「敵の配置や攻撃パターンといったステージ構成もよく練られていることなど、シューティングゲームとしての完成度が高い」というコメントからも、シューティングの基本的要素がしっかりしていることが分かる。



←色調をおさえたグラフィックとシャープなデザインが、この独特な世界観を繊細に表現している

パワプロクンポケット5

GBアドバンス／コナミ／スポーツ

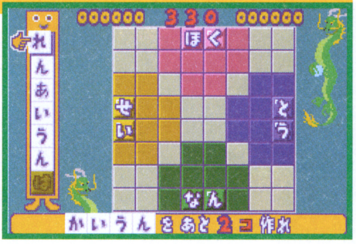
『パワプロクンポケット』のシリーズ最新作。このシリーズは主にオリジナル選手育成の「サクセス」モードがメインの内容なのだが、今回は「試合を行うゲームモードの充実」も評価。また、選手を構成する能力要素が多く、イベントが多彩な事も育成を面白くしている。その他にも、ミニゲームが遊べる「おまけ」や、イベントシーンが鑑賞できる「アルバム」など、本編以外の内容も充実している事から、ボリューム的に十分満足いく内容。今までのシリーズファンにも楽しめる完成度だと評価しているようだ。

↑イベントのバリエーションが多いのは、ファンにとってうれしい限りだ

もじぴったん　アドバンス

GBアドバンス／ナムコ／パズル

文字の組み合わせによって言葉を作ってゆくという学習タイプのパズルゲーム。収録されている言葉はなんと7万6500語以上と非常に多く、様々な文字の組み合わせに対応している。問題数は600問以上と、こちらもたっぷり用意されているぞ。「マスのたて/よこに「もじブロック」をならべて意味の通る言葉を考える」所に面白味があると評価。その他の要素として、プレイ中に作った言葉の傾向で性格を分析できる「せいかくしんだん」等、広くユーザーの興味を引くモードが用意されているのも嬉しい。



↑「ことば」というのは意外に奥が深い。それにしても7万6500語以上っていうのはスゴイ!

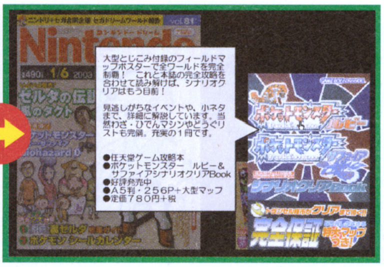
みすずリンクのNews DREAM

by 美鈴 秋　予想はよそう…

トピックス ニンドリ公式ホームページがオープンしました！ リアルタイムで編集部の様子が覗けちゃうぞ

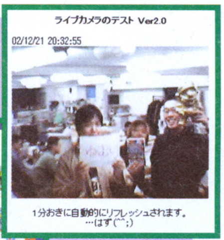
今年の1月1日より、NintendoDREAMの公式ホームページ、nindori.comがオープンしました！　最新号や攻略本の中身がちょっとだけ読めちゃう「立ち読み」や、編集部員のセキララ（？）な日記などのページが読めますよ。それから編集部にライブカメラを設置。24時間、生の映像で編集部の様子を配信しています（夜中に働いてる姿も見られます。とほほ…）。今後も内容を充実させていきますので、ブックマークに追加しておいてね！

http://www.nindori.com



←↑マウスを動かすと、画面がこんな感じに変化するのだ(画面は制作中のものです)

↓実際に本をめくる感じで読める立ち読みコーナー。「広技苑」の検索もできるぞ



↑ライブカメラの映像はこんな感じ。ってこんな場所見て楽しいですかぁ～？（恥ずかしー…）

●はみだしNEWS● 平成14年度の文化庁メディア芸術祭の受賞作が発表された。任天堂関連では『どうぶつの森＋』『動物番長』『エターナルダークネス』が審査委員会推薦作品に選ばれた。受賞作品展は2月28日～3月9日に開かれる。

INFOGRAMES JAPAN 2002 / ©TREASURE 2001,2002　©2002 Konami Computer Entertainment Osaka　(社)日本野球機構公認　NPB BIS プロ野球公式記録使用　©(株)ナムコ

連載攻略スペシャル 第2回

THE LEGEND OF ZELDA®
ゼルダの伝説 風のタクト

ネタバレ注意

※今回の攻略ページの内容は、具体的な攻略ヒントを含んでいます。自分の力だけでゲームをクリアしたい人はご注意ください！

今回の攻略範囲

魔獣島（2回目）▶ 大地の神殿

前号の攻略情報を再チェック

前号では、オープニングから、神の塔の試練をクリアして古のハイラル城までの道のりを紹介した。まずはリンクがたどったその道のりを再チェックしておこう。

1 プロロ島～海賊船

●妹アリルに言われて、見張り台から家に戻る。おばあちゃんから誕生日のプレゼントとして勇者の服をプレゼントされ、アリルを呼んできてと頼まれる。
●見張り台に戻り、アリルから借りた望遠鏡でポストの方をのぞくと、怪鳥ジークロックが少女テトラを捕まえているのが見える。テトラは妖精の森の中に落下する。
●赤シャチの家に行き、剣術を習って勇者の剣を手に入れる。
●妖精の森へ行き、中で出現するボコブリン3体を倒す。木の枝に引っかかっていたテトラが落ち、意識を取り戻す。
●テトラを追って進む。迎えに来たアリルがジークロックにさらわれる。
●家に戻り、おばあちゃんから勇者の盾をもらう。
●浜辺にいるテトラに話しかけて海賊船に乗り、魔獣島へ向かう。

ここもチェック！

リンクの家の床下には、はいはいで入れる。一番奥まで進むと、宝箱の中からハートのかけらをゲットできるのだ。

浜辺に停泊しているテリーショップでエサ袋（20ルピー）と万能エサ（10ルピー）を買っておこう。いずれ役に立つ。

⬆海賊船の中では、海賊のニコの試練にチャレンジすることになる。この試験でロープアクションに慣れておこう

⬆魔獣島は警戒が厳重なので、海賊船で近づくことができない。リンクは海賊船の大砲で魔獣島に飛ばされることに…

2 魔獣島

●海賊船から、大砲で魔獣島に撃ちこまれる。このとき、勇者の剣を魔獣島の最上部に落としてしまう。魔獣島では、海賊のお守りを通してテトラがアドバイスをくれる。

アリルを助け、大地の島へ!!

今回は連載攻略スペシャルの第2回！　神の塔で神の試練をクリアしたリンクが、妹アリルを助けるために再び魔獣島に挑む場面から、勇者の弓をパワーアップして大地の島のダンジョンをクリアするまでを大紹介！　さらに、大地の神殿クリアまでに手に入るハートのかけら、気になるニテン堂ギャラリーのフィギュア情報もあるぞ！　やさしいハイリア文字教室も要チェックだ！

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	ゼルダの伝説 風のタクト	ジャンル	アクションアドベンチャー
発売元	任天堂	プレイ人数	1人用(※2人協力プレイ可能)
発売日	12月13日より発売中	メモリーカード	12ブロック
価格	6800円	備考	GC-GBAケーブル対応

© 2002 Nintendo

※2人プレイの場合、GBAとGC-GBAケーブルが別途必要です。

P17までつづく

1　タルをかぶってサーチライトから身を隠しながら、海に飛びこんでこの場所にある扉へ。中に入る。

2　タルに隠れてモリブリンのそばを通過。見つかって牢屋に放りこまれたら、牢屋内の棚にある花瓶をどけて穴を発見し、そこから脱出。

3　壁に動く石像があり、リンクを発見するとビームで攻撃してくる。部屋の壁ぎわを移動しながら、はしごを登って2Fへ。

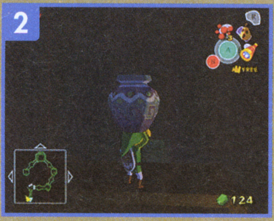
4　部屋を出て坂道を上り、サーチライトを動かしているボコブリンを倒す。ここの北にあるサーチライトもついでに止めておこう。

5　2Fの宝箱でダンジョンマップをゲット。1Fに飛び降り、部屋の隅にあるツボをどけてスイッチを踏み、開いた扉の先でハートのかけらもゲット。

6　はしごで2Fに戻り、宝箱からコンパスをゲット。モリブリンに注意しながら上にあるサーチライトへ。ボコブリンを倒してサーチライト停止。

7　木箱を見つけたら、はしごの下に落としておく。木箱があれば、木箱によじ登って、はしごを登ることができる。Dの出口から外部へ。

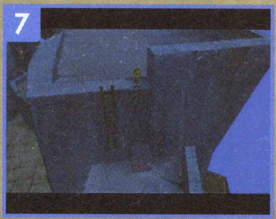
8　壁にはりつきながら先に進む。サーチライトを停止しておかないと、ここで発見されてしまう。



←牢屋に入れられたら、棚の上の花瓶裏にある穴から脱出

9　ボコブリンの攻撃をかわしながら、落ちている勇者の剣を拾う。ボコブリンを倒す。リンクはアリルの姿を発見するが、突然現れたジークロックにリンクはさらわれ、気がつくと赤獅子の王と共にいた…。

←ボコブリンは、ボコの棒でたたいて攻撃しよう



←木箱を落としておけば、はしごを登ることができる

はみだしタクト

はいはいをしているときに、リンク視点にしてみよう。すると、リンク視点のままはいはいができるのだ。これといって役に立つ操作ではないが、おもしろいので試してみよう。

3 タウラ島

●赤獅子の王と出会う。海を進むために船の帆が必要。露店で帆を買う。島を一通り巡ったら赤獅子の王に戻り、竜の島へ向かう。

ここもチェック!

ミニゲーム屋（1回10ルピー）では、ミニゲームを1回クリアするとハートのかけら、2回クリアすると宝のマップ7、新記録でクリアすると宝のマップ23をゲットできる。

しあわせ教室のマリー先生と話すと、4人組キラービーとのかくれんぼがプレイできる。それぞれ「門の近くにある大きな木の上」「門の上にある道の草の中」「バクダン屋の裏」「トトゥさんが踊っている石碑の裏」にいる。全員捕まえると、ハートのかけらをゲットできる。

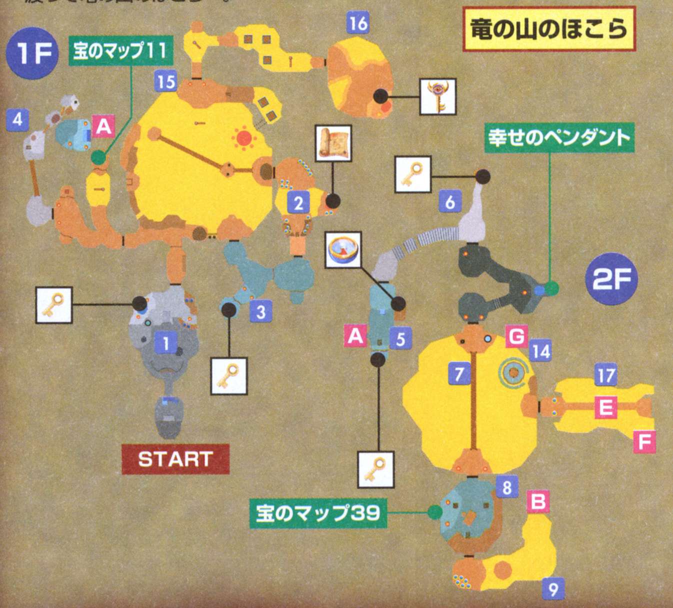
かくれんぼを終えてマリー先生に話しかけると50ルピーゲット。キラービーに話を聞いてから、バクダン屋の近くの木に回転アタックして幸せのペンダントをゲットし、マリー先生にあげると、さらに20ルピーもらえる。

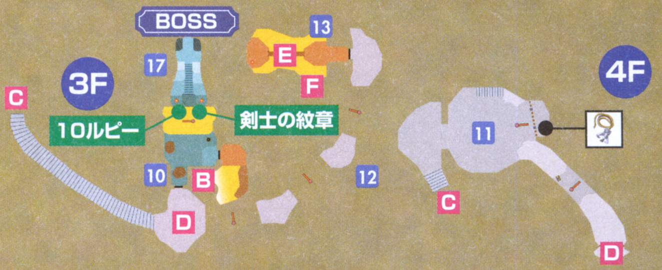
チンクルを牢屋から助け出す。部屋のすみにあるツボをどけてスイッチを踏めばOK。チンクルシーバーとチンクルマップをもらえる。

牢屋の中にある木箱をずらして通路を見つけて中へ。「右→左→上→右→左→上→左→右→右→上→右」と進んで写し絵の箱をゲット。

4 竜の島

●赤獅子の王から風のタクトを受け取る。
●バクレツの実を使って岩を壊しながら進む。
●リト族のすみかで、ブロロ島で出会ったオドリーと再会し、配達袋をもらう。リト族の族長から息子のコモリに手紙を渡してほしいと頼まれる。
●すみかの2Fにいるメドリから父の手紙を受け取り、1Fにいるコモリに渡す。
●竜の山の入り口に行き、そこにいるメドリをかついで黒い岩の上に移動。ガケ方面への風が吹いたとき、メドリをガケの上に向けて投げる。成功するとあきビンがもらえる。
●あきビンに泉の水を入れ、壊れた橋を進んだ先にある、枯れたバクレツの実にかける。復活したバクレツの実を投げて大岩を壊し、泉を泳いで渡る。
●マグマの脇にある石像にバクレツの実を投げこんで倒し、それを足場にマグマを渡って竜の山のほこらへ。





1 3体の石像のうち2体を動かして通路を確保。奥の部屋でボコブリンを倒してボコの棒を奪い、2本のトーチに着火。小さなカギを入手。

2 水が入っているツボをマグマに投げこみ足場を作る。宝箱からダンジョンマップをゲットし、戻る前に 3 の部屋に向かう。

3 ボコブリンを倒して武器を奪う。その武器で2つのバリケードを壊し、宝箱から小さなカギをゲットしたら、次の部屋へ。

4 吹き出すマグマに注意しながらはしごを登る。ガケの細い部分はぶらさがり移動し、バクレツの実で岩を壊して先に進む。

5 宝箱からコンパスをゲット。ボコの棒に火を付け、遠くに見えるバリケードに投げつけて燃やす。宝箱から小さなカギを入手したら、先に進む。

6 カーゴロックを倒して、巣の中から小さなカギをゲット。目の前にある扉を開けて中に入る。

7 入ってすぐ左にある大きなツボのフタを、バクレツの実で壊す（このツボに入ると、 1 の部屋にあるツボにワープ）。フタを壊し、吊り橋を渡って先へ。

8 ツボに隠れているものも含め、すべてのボコブリンを倒す。ハシゴの上にある扉が開くので、そこから先に進む。

9 マグマが吹き上げている場所に水入りのツボを投げこみ足場を作る。足場に乗って、マグマの力で上のフロアに進む。

10 バクレツの実を使って、2つある岩を両方壊す。岩を壊すと、ひとつからはワープできるツボ、もうひとつの場所では扉が見つかる。扉から、次の部屋へ。

11 くずれ落ちる階段を急いで登る。登った先でボコブリン2体とモリブリンを倒し、メドリを救出。メドリからカギつめロープをゲット。

12 メドリに従って進んだ先（4FのD）から3F（のD）に落ちる。カギつめロープを使って右回りに進み、扉から中に入る。

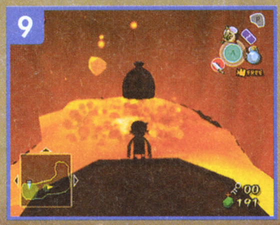
13 2体のボコブリンを倒し、吊り橋のロープを斬って2Fに落ちる。宝箱から幸せのペンダントをゲットしたら、反対側の扉から中へ。

14 巨大な鳥かごのようなものに乗り、回転斬りでロープを一気に斬って1Fに落ちる。次に進む。

15 カギつめロープを天井にあるカギつめポイントに引っかける。これで扉が開くので、扉を通って先に進む。

16 マグテイルを攻撃して丸くし、それをスイッチの上に置く。宝箱の周囲の炎が消えている間にボス部屋のカギをゲットし、来た道を戻る。

17 ボス部屋の前まで来た道を戻ってくる。宝箱の中身を入手したら、ボス部屋のカギを使ってボス部屋に入る。



↑マグマが吹き上げている場所に水入りのツボを投げこもう

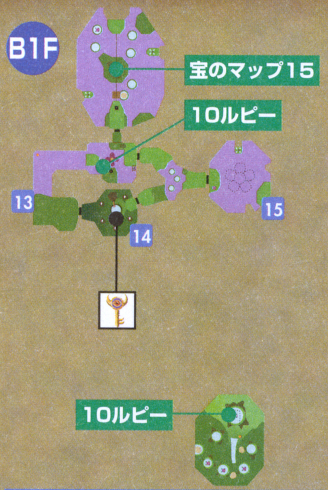
↑3本のロープを一度に斬る必要があるのだ

★ボスのゴーマと戦う。天井に見えているヴァルーのしっぽにカギつめロープをかけて落とし、ゴーマに落とす。これを3回繰り返してゴーマの外殻が割れたら、ゴーマの目にカギつめロープを当ててダウンさせ、目を剣で攻撃する。

- ゴーマを倒してダンジョンの外へ。コモリからディンの神珠を受け取る。
- 島の裏にある石碑の前で風のタクトを使い、風の唄を覚える。
- 赤獅子の王に戻り、森の島へ向かう。途中魚男に出会い、海図に海域の情報を書きこんでもらう。

5 森の島

- 森の島に上陸する。ボコババを剣で攻撃して倒しながら先に進む。
- オクタロックが撃つ弾を盾ではね返し、オクタロックを倒す。川に落ちると海まで戻されるので、川に落ちないように進む。
- デクの樹に会う。話を聞いた後、ブイババを使ってジャンプしながら上に登っていき、デクの葉をゲットする。
- 森を出たら、風の唄で風向きを南西に見える島の方角に変える。デクの葉を使い、南西の島に飛ぶ。
- 南西の島に生えている草を刈って魔法力を回復する。風の唄で風向きを北西に変え、島の周りを移動している上昇気流に乗り、デクの葉を使って禁断の森に飛んでいく。



1 部屋の右奥の宝箱からダンジョンマップをゲット。部屋の左奥にあるデクの実を、扉に張り付いている植物にぶつけて植物を倒す。扉を通過して次の部屋に進む。

2 目の前にあるブイババでジャンプし、デクの葉で右のブイババへ。そこから左のブイババへ飛び、2Fまで上がる。

3 扉の植物を、近くにあるバクレツの実で倒す。扉を入って次の部屋に進む。

4 デクの葉でプロペラを回してリフトを引き寄せて乗り、デクの葉で移動して先に進む。

5 再びデクの葉でリフトを操作し、デクの実をリフトに乗せて扉へ。デクの実で植物を倒して扉を開け、先に進む。

6 部屋の中央にあるデクの実を、デクの葉で奥まで転がす。茨を回避しながら奥に進み、扉にデクの実を投げて植物を倒し、扉から次の部屋へ。

7 カギつめロープで右にある足場へ移動し、大きな花に飛び移る。奥にあるデクの実を取り、部屋の左側の扉に投げて植物を倒し、扉から先に進む。

8 茨を避けてバクレツの実を拾い、宝箱前のバリケードに投げて壊す。宝箱からコンパスと小さなカギをゲットし、7 の部屋の扉から 9 に進む。

9 デクの葉でピーハットを吹き飛ばしながら先に進む。C の位置から4Fに上がっていく。

10 中ボスのガーモスと戦う。デクの葉で動きを止め、その間に剣で攻撃。ガーモスを倒した後出現する宝箱からブーメランをゲット。扉の上にある2つの衝撃スイッチをブーメランで叩いて扉を開け、次の部屋へ進む。

11 ブーメランでじゃまなツルを切りながら、部屋の奥にある扉に進む。扉を通過して次の部屋へ。

12 巨大な花を支えるツルを、ブーメランを使って5本まとめて切り、花と共にB1Fまで落ちる。

13 ブーメランでツルを切って花を落とし、それに乗って部屋の奥に移動し、次の部屋へ進む。

14 宝箱の周囲にある5つの衝撃スイッチをブーメランで叩く。宝箱からボス部屋のカギをゲット。2体のモリブリンを倒してから 14 の部屋へ。

15 デクの葉でプロペラをあおぎ、デクの葉で飛びながら上昇気流に乗って2Fの D へ。ボス部屋に向かう。

★ボスのカーレ・デモスと戦う。天井に伸びているツルをすべてブーメランで切ってボスを落とし、花びらの中心にあるコアを剣で攻撃する。これでマコレを救出できる。

- デクの樹からフロルの神珠を受け取る。儀式が終わったら赤獅子の王に戻って話を聞き、魚の島に向かう。

←すべてのツルをブーメランで一気に切り落とそう

6 魚の島～タウラ島～海賊船

- 魚の島に行くとリト族のオドリーが登場。いったんタウラ島に戻る。
- タウラ島に着いたら、バクダン屋の裏側から店内に入り、海賊たちを発見。そこで聞いた合い言葉を海賊船の入り口で入力すると、海賊船に入れる。ニコから2回目の試験を受け、バクダンを入手。ポストでテリーの手紙とテリーマップを入手したら、赤獅子の王に乗ってプロロ島に向かう。

次のページへ

はみだしタクト
タウラ島のオークションで、いきなり最高額（999ルピー）を入札すると、その場でオークションが終了し、アイテムを落札できる。急いでいてお金もある人は、これで速攻落札！

7 プロロ島

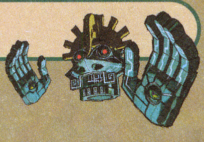
●プロロ島の南側にある壁を、赤獅子の王に乗ったまま大砲（バクダン）で撃って壊す。
●壁を壊したら中に進み、ジャブーに会う。ジャブーからネールの神珠をもらう。
●北・南・東の三角島に、3つの神珠を納めに行く。

ここもチェック!
赤シャチから剣術の指南を受けることができる。赤シャチから3回攻撃を受けるまでに100回以上打ちこめれば50ルピー、300回以上で100ルピー、500回以上でハートのかけらをもらえる。
元気のないおばあちゃんを救うために、青ジイの話を聞いてから妖精の泉跡に向かう。大岩をバクダンで壊して穴に入り大妖精に会う。大妖精に1000ルピーまで持てるようにしてもらい、妖精をあきビンに入れて家に戻る。おばあちゃんの前で妖精を放すと、おばあちゃんが回復。おばあちゃんがあきビンに特製スープを入れてくれる。

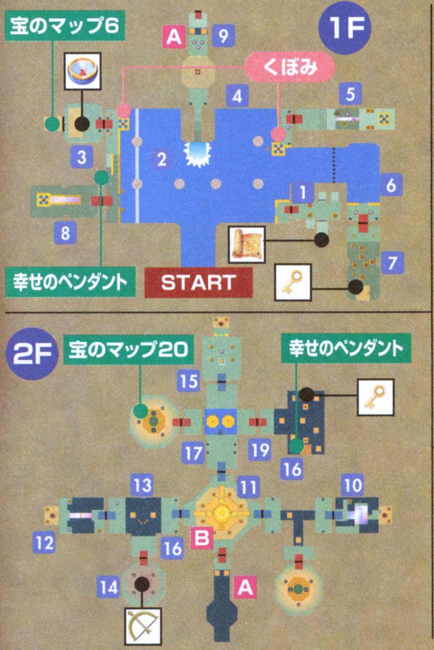
8 三角島

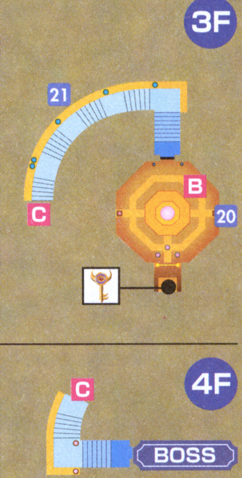
●北・南・東の三角島を一島ずつ巡り、3つの神珠を1つずつ納める。納める順番は自由。
●3つの神珠をすべて納めると、海底から神の塔が出現するので、塔の中に進む。

9 神の塔～ハイラル城



●神の塔は、その人の持つ勇気を試すために、太古の神が用意したという試練の場。さっそく内部へ侵入する。





1 水位が上がったときに、ヒビのある壁の近くにバクダンを置き、壁を壊す。宝箱からダンジョンマップをゲットする。

2 赤獅子の王に乗ったまま、石の壁を大砲で壊す。水位が上がっている間に、壊れた部分を通って部屋の中に入る。

3 デクの葉を振って赤バブルの動きを止め、剣で攻撃して倒す。宝箱からコンパスをゲットして戻る。

4 近くにある像をスイッチの上に乗せ、格子を開く。開いた格子を通過して先に進む。

5 水位が下がっている間に、スイッチの上に箱を乗せる。奥にある柱を持って光の床を渡り、柱を右側のくぼみに置いて 6 の部屋に進む。

6 片方のスイッチの上に像を乗せ、もう一方にリンクが乗り、格子を開ける。格子を通って先に進む。

7 箱を動かして足場を作り、水位が上がったら火を付けたボコの棒を持って奥へ。トーチに点火して宝箱から小さなカギをゲットし、部屋から出る。

8 ブーメランでチュチュを気絶させ、剣で攻撃してすべて倒す。光の階段を上がって柱を取ったら、戻って左側のくぼみに置き、 9 の部屋へ進む。

9 入り口付近の像2体を奥に運び、スイッチの上に乗せる。リンクもスイッチに乗り、リフトを作動する。リフトに乗って2Fへ。

10 光の床を通って奥に行き、Rトリガーボタンで僕の像を呼ぶ。僕の像を従えて通路を戻り、扉前の溝は像を抱えてジャンプで越え、扉から外へ。

11 僕の像をここまで運ぶと、部屋の中央に石碑が出現。石碑の前で風のタクトを使って操りの唄を覚える。次の部屋へ。

12 カギつめロープで奥へ移動し、僕の像を呼ぶ。スイッチに乗ったまま操りの唄で像を扉前まで移動させ、リンクもそこまで戻り像と共に外へ。

13 スイッチの上に僕の像を乗せ、向かって右側の扉の格子を開ける。カギつめロープで右側の扉前まで移動し、そこから中に進む。

14 中ボスのタートナックと戦う。特殊攻撃で鎧兜をはがし、ブーメランで動きを止めて剣で攻撃する。宝箱から勇者の弓をゲットして戻る。

15 勇者の弓で赤バブルを倒し、正面の壁にある目のマークを撃つと動く足場が出現。僕の像の位置まで戻り、像を持って足場を渡って 11 の部屋へ運ぶ。

16 リフトに乗り、部屋の左奥にある目のついたリフトを勇者の弓で撃つ。そのリフトに飛び移り、上にある宝箱から小さなカギをゲットして戻る。

17 天秤の片方に像を2体乗せ、もう一方を足場にして先に進む。カギの掛かっている扉を開けて、中へ。

18 台の上に乗り、デクの葉で奥にある僕の像近くまで飛ぶ。像を呼び、操りの唄で像をスイッチの上に乗せてビームを消す。像を持って部屋を出る。

19 僕の像をその場に置き、4体の像のうち3体を天秤の片方に乗せてから、もう一方を足場に僕の像を持って 11 の部屋まで戻る。

20 2体の像をそれぞれスイッチの上に乗せ、もうひとつにリンクが乗る。宝箱からボス部屋のカギをゲットし、先に進む。

21 レーザーを撃つトラップに注意しながら階段を登っていく。階段を登りきった場所にある扉から中に入れば、ボスとの戦い。

←箱をうまく並べて、ジャンプするときの足場にしよう

←アモスは目を弓で撃ち、背中にある赤い部分を剣で攻撃する

★ボスのゴードンと戦う。手のひらと額にある目を勇者の弓で撃つ。ゴードンの放つ光弾は避ける。額の目をつぶすと顔が地上に落ちてくるので、口の中にバクダンを投げこむ。3回繰り返すとゴードンを倒せる。

●赤獅子の王と共にハイラル城へ移動する。大広間の石をトライフォースのマークの位置に移動。出現した階段を降りて下のフロアへ。マスターソードを入手。上の大広間に戻る。大広間の敵をすべて倒す。その後ハイラル城を脱出し、アリルを救うために、赤獅子の王と共に魔獣島へ…!!

この続きはP20へゴー!!

はみだしタクト
タウラ島の露店が大きくなったら、カウンターで足もとのマットを見てみよう。そこには、ハイリア文字で「イラッシャイ」と書かれているのだ。

こんな島ではこんなことが！

各島の魅力は、一度訪れただけではわからない！ 冒険の途中で、いろいろな島に立ち寄ってみよう。ここでは、前号で紹介した、各島で経験できるイベントの数々を振り返ろう。

プロロ島

●大回転斬りを修得！

⬆赤シャチに剣士の紋章を10個渡して、大回転斬りを修得しよう。コマのように回りながら回転斬りを繰り出す、すごい技なのだ

タウラ島

●カラーの写し絵を渡せばフィギュアができる！

写し絵の館のゲンゾーの弟子になるためには、ゲンゾーが要求する3つの被写体の写真を撮影し、ゲンゾーに見せる必要がある。重要なのは、各被写体とも全身が写るように撮影すること。ゲンゾーの弟子になれば、キミも立派なフォトグラファーだ！

ターゲットはこの人たち

- ●ポストの前で待機して、ラブレターを出し続ける男を撮影。
- ●昼間のカフェバーにいる男を、食器を割ったり壁に回転アタックしたりして驚かし、その姿を撮影。
- ●ミニゲーム屋の前にいる女性の近くで待機し、散歩好きの若者が来て彼と目が合った瞬間を撮影。

●昼夜の唄を覚えよう

⬆石碑の前で踊っているトトゥに教わって、昼夜の唄を覚えよう。昼を夜に、夜を昼に自由に変化させることができるようになる

●写し絵の箱DX！

⬆森の島のデクの樹前にいるホタルをあきびんに入れて、ゲンゾーに見せよう。写し絵の箱をカラーにしてもらえるのだ！

●別荘の権利書をゲット！

しあわせ教室のマリー先生に幸せのペンダントを20個あげよう。マリー先生が彼女の別荘の権利書を譲ってくれる。その別荘はダレの島にあるのだ。

●スクープ写真を狙え

風力観覧車から写し絵の館の2Fに飛び移ろう。2つの宝箱の間にある狭い通路を通って進むと、ゲンゾーと元ミス・タウラ島の女性の密会現場に遭遇する。2人の姿を撮影して、立ち話をしている女性2人組に見せよう。本当のことを教えてあげたお礼に、宝のマップ24をもらうことができるのだ。

⬆女性たちから宝のマップ24をもらったところ。タウラ島では宝のマップがたくさん手に入るので、忘れずにもらっておこう

●黄色くて丸いもの

写し絵の箱DXで満月の写真を撮影し、それを階段に座っている少年に見せれば、宝のマップ31をゲット！

●オークションに参加

オークションに参加して、ハートのかけら、宝のマップ18と38、幸せのペンダントを落札しよう。

竜の島

●アルバイトしよう

⬆ポストマンハウスでバイト君に25枚仕分けを披露し、母への手紙をゲット。その手紙をポストに出して、ハートのかけらをゲット

●金の羽根をあげよう

リト族のすみか2Fにいる兵士に、金の羽根を20枚渡そう。兵士から100ルピーもらえて、さらに兵士の彼女からリンク宛てに、ハートのかけらを同封した手紙が届くのだ。

森の島

デクの樹のある部屋で、もっとも高い位置にある出口から出る。バルブのようなものがある離れ小島が見えるので、風の唄で風向きをその島の方角に変えて、デクの葉でその島まで飛ぶ。島に上陸したら、ヒョイの実を使ってカモメを操り、森の島にある衝撃スイッチを作動する。するとバルブが開き、中に入れる。そこがニテン堂ギャラリー。

P38もチェック!!

まだまだあるのだ!!

北・南の妖精島

⬆北の妖精島では持てるルピーの最大数、南の妖精島では持てるバクダンの最大数を、大妖精に増やしてもらえるのだ

ダレの島

タウラ島のマリー先生から別荘の権利書をもらったら、ここにある別荘に入れる。ぜひ行ってみよう！

鉄の島

周囲にいる敵や砲台を壊して島の中に入り、内部で風の唄を使うと、トライフォースのマップ1をゲット。

P36〜37で、前号〜今号の攻略範囲で手に入るハートのかけらを大紹介!!

はみだしタクト

タウラ島のお金持ちの家のツボ。貧乏だった人がお金持ちになってからは、ツボを割っても弁償しろと言われなくなる。これでツボを割り放題だけど、やっぱりほどほどに…。

海図を見てみよう

前号では約半数の島が紹介できなかったが、今回で、ほとんどの島が明らかになる。しっかりとチェックして、重要なアイテムの取り逃しがないようにしよう。ハートのかけらの情報はP36～37で詳しく紹介！

海図上のアイコン

- やぐらにいる敵、または砲台を倒して手に入るアイテム
- ダイオクタがいる海域と倒して手に入るアイテム
- センスイ艦のある海域と手に入るアイテム
- テリーショップ出現海域と売られているアイテム
- ライチンが出現する海域
- 光の輪出現マップに載っている海域

	1	2	3	4	5	6	7
A	魔獣島	星島 金の羽根	北の妖精島 宝のマップ22	?	月島 宝のマップ9	七星島 ハートのかけら 20ルピー 金の羽根 ボコババのタネ	高台の島
B	四の目島	親子島	めがね島 ヒョイの実 万能エサ バクダン	タウラ島 矢（10本） 矢（30本） 万能エサ	足形島 20ルピー ヒョイの実 万能エサ バクダン	竜の島 ヒョイの実 万能エサ バクダン	飛行やぐら やぐらマップ
C	西の妖精島 ドクロの首飾り	石渡り島 20ルピー 金の羽根 ボコババのタネ 右のページを見よう	チンクル島 ハートのかけら	北の三角島	東の妖精島 ボコババのタネ	火山島 100ルピー 金の羽根	三連星島 20ルピー
D	三の目島	魚の島 矢（30本） バクダン 赤いクスリ	一の目島 金の羽根	六の目島 ドクロの首飾り ハートのかけら	神の塔 矢（30本） バクダン 赤いクスリ	東の三角島 ヒョイの実 万能エサ バクダン	トゲの妖精島 金の羽根 ボコババのタネ
E	針岩の島	鉄の島 ドクロの首飾り	巨顔石島 ハートのかけら	南の三角島 ヒョイの実 万能エサ バクダン	ダレの島 100ルピー	バクダン島 20ルピー あきビン	高鳥岩の島
F	ひし形段の島 100ルピー	五の目島 金の羽根	さめ島 矢（30本） バクダン 赤いクスリ	南の妖精島 金の羽根	?	森の島 ヒョイの実 万能エサ バクダン	とび岩の島 ボコババのタネ
G	てい鉄形の島 金の羽根 ドクロの首飾り	プロロ島 ヒョイの実 万能エサ バクダン	大地の島 ハートのかけら 宝のマップ14	二の目島 大妖精（魔法力アップ） 20ルピー	カクカク島	船レース場	五星島 金の羽根 ハートのかけら

■の島は、疾風の唄を振ったときに指定できるワープ先です

はみだしタクト
タウラ島周辺にいるテリーショップは、夜の間だけ出現し、昼の間は出現しない。ちなみに、テリーショップをバクダンで攻撃すると船の動きが止まり、船から煙が上がる（沈没はしない）。

宝のマップリスト

今回の攻略範囲で入手できる宝のマップを、下記にまとめてみた。新たに入手できるものはもちろん、前号では一部紹介できなかったものも公開している。新しく宝のマップを入手したら、下記のサルベージポイントを参考に、海の底に沈む宝箱をサルベージしよう。疾風の唄（P21）があれば、宝のマップの入手やサルベージポイントに向かうとき、移動が楽になるぞ。

⬆サルベージすることで手に入るハートのかけらの数は、下の表だけでも10個ある。ぜひ、すべて集めよう

宝のマップの入手場所		サルベージポイント	サルベージ品
宝のマップ1	禁断の森3F	E5:ダレの島	200ルピー
宝のマップ2	B4:タウラ島	C2:石渡り島	ハートのかけら
宝のマップ3	E1:針岩の島	C5:東の妖精島	宝のマップ40
宝のマップ4	C2:石渡り島	F4:南の妖精島	ハートのかけら
宝のマップ5	???	???	???
宝のマップ6	神の塔1F	D4:六の目島	200ルピー
宝のマップ7	B4:タウラ島	A2:星島	200ルピー
宝のマップ8	G1:てい鉄形の島	C1:西の妖精島	200ルピー
宝のマップ9	A5:月島	G1:てい鉄形の島	200ルピー
宝のマップ10	A5:月島	C3:チンクル島	200ルピー
宝のマップ11	竜の山のほこら1F	A5:月島	ハートのかけら
宝のマップ12	大地の神殿B2F	F2:五の目島	200ルピー
宝のマップ13	G4:二の目島	A7:高台の島	秘密の入り口マップ
宝のマップ14	G3:大地の島	D5:神の塔	200ルピー
宝のマップ15	禁断の森B1F	G5:カクカク島	ハートのかけら
宝のマップ16	E1:針岩の島	F3:さめ島	宝のマップ28
宝のマップ17	B3:めがね島	???	???
宝のマップ18	B4:タウラ島	B4:タウラ島	1ルピー
宝のマップ19	B1:四の目島	B7:飛行やぐら	島のハートマップ
宝のマップ20	大地の神殿B1F	E6:バクダン島	ハートのかけら
宝のマップ21	D3:一の目島	D3:一の目島	光の輪出現マップ
宝のマップ22	A3:北の妖精島	B3:めがね島	200ルピー
宝のマップ23	B4:タウラ島	F1:ひし形段の島	ハートのかけら
宝のマップ24	B4:タウラ島	A3:北の妖精島	200ルピー
宝のマップ25	F7:とび岩の島	A1:魔獣島	200ルピー
宝のマップ26	D4:六の目島	C4:北の三角島	イカマップ
宝のマップ27	E5:ダレの島	C7:三連星島	200ルピー
宝のマップ28	F3:さめ島	E1:針岩の島	宝のマップ3
宝のマップ29	B4:タウラ島	B2:親子島	200ルピー
宝のマップ30	神の塔2F	B5:足形島	ハートのかけら
宝のマップ31	B4:タウラ島	F6:森の島	ハートのかけら
宝のマップ32	D1:三の目島	G6:船レース場	海のハートマップ
宝のマップ33	B4:タウラ島	G7:五星島	ハートのかけら
宝のマップ34	サルベージ隊	D6:東の三角島	200ルピー
宝のマップ35	???	???	???
宝のマップ36	???	???	???
宝のマップ37	C2:石渡り島	C6:火山島	200ルピー
宝のマップ38	B4:タウラ島	D1:三の目島	ハートのかけら
宝のマップ39	竜の山のほこら2F	B6:竜の島	200ルピー
宝のマップ40	C5:東の妖精島	G3:大地の島	トライフォースのマップ5
宝のマップ41	F2:五の目島	B1:四の目島	大妖精マップ

裏テリーショップでハートのかけらを買おう

石渡り島の海域にいるテリーショップでは、かなりレアなアイテムが手に入る。しかし、レアな分、かなり高額となっている。少なくとも、プロロ島か北の妖精島にいる大妖精に、ルピーの最大所持数を増やしてもらっておく必要がある。ルピーをかき集めて、必ず3品とも買っておこう。あきビン、ハートのかけら、宝のマップ購入後は、売られている物が変わる。

⬆初めて訪れたとき、あと7日で閉店すると言われるが、7日後には新装開店している。売られているアイテムもそのままだ

売られている物	値段
あきビン	500ルピー
ハートのかけら	950ルピー
宝のマップ4	900ルピー

売られている物	値段
バクダン（30個）	30ルピー
矢（30本）	30ルピー
赤いクスリ	30ルピー

ダイオクタを倒して魔法力をアップ！

ダイオクタは、6か所の海域に姿を現す。その中で、1体だけ目の数が4つのダイオクタがいる（二の目島）。ほかの海域に現れるダイオクタを倒すと、光の輪が出現する。しかし、二の目島にいるダイオクタを倒すと、大妖精が現れるのだ。ダイオクタを倒して大妖精を助け出すと、お礼に魔法力の最大値を増やしてくれる。このダイオクタは、必ず倒しておこう。

⬆他の海域で現れるダイオクタと比べて、弱点である目の数が少ない。バクダンやブーメランで攻撃しよう

今回手に入るマップはこれだ！

今回の攻略範囲で新たに入手できるマップは、全部で7つある。すんごいマップ以外は、宝のマップを入手して、指定された場所でサルベージを行うとゲットできる（すんごいマップの入手方法はP21を見よう）。どのマップも、非常に役立つものばかりだ。まずは、これらのマップを手に入れるために、宝のマップを探しだそう。詳しくは、P34で紹介しているぞ。

⬆島のハートマップや海のハートマップは、ハートのかけらを集めるのに最適なマップ。このマップを見ながら、ゲットした場所を確認しよう

すんごいマップ	トライフォースのマップのある場所が書いてある
イカマップ	ダイオクタの居場所がわかる。書いてある数字は目の数
大妖精マップ	大妖精、妖精界の女王の居場所がわかる
島のハートマップ	各島でゲットできるハートのかけらの数が書いてある
海のハートマップ	ハートのかけらをサルベージできる宝のマップの場所がわかる
秘密の入り口マップ	秘密の入り口の場所が書いてある
センスイ艦マップ	センスイ艦のある場所が書いてある

はみだしタクト

魚男に2回以上万能エサを与えると、ミニゲームがプレイできる。矢を10発（パーフェクト）当てると、200ルピーもらえる。9発以下の場合は、1発につき10ルピーもらえる。

魔獣島～大地の島

マスターソードを手に再び魔獣島へ

前回、アリルを救出に向かったときは、ジークロックによって外に放り出されてしまった。アリルを救出するため、再び魔獣島を訪れるリンクの前に、ジークロックとガノンドロフが立ちはだかる。

攻略ルート情報

1 いざ魔獣島へ

魔獣島外部の壁には、侵入者を排除するための砲台が何基もある。しかし、すべての砲台を破壊する必要はない。魔獣島内部への入り口は、木製の扉で塞がれている。これを大砲で壊して、中へ入ろう。入り口のそばにある砲台を先に壊しておくと、扉を壊すときにじゃまされずにすむ。

⬆壊す砲台は、入り口の近くにあるものだけで十分。扉を壊す前に、先に砲台を壊しておこう。砲台と扉を壊したら、中へ進む

ファントムガノン

ファントムガノンが撃ってくる光弾を剣（あきビンでも可）で何度も跳ね返すと、ファントムガノンに当たり、地面に降ろすことができる。しばらくの間、ファントムガノンは動けないので、その隙に剣で攻撃だ。これを繰り返して倒そう。ファントムガノンを倒すと、広場の中央に宝箱が出現し、中からハンマーをゲットできる。

⬆ファントムガノンの光弾は、跳ね返す度に速度を増す。テンポよくボタンを押して、跳ね返すタイミングをつかもう

2 サーチライトの動きを止めろ

魔獣島の最上部へ向かう前に、サーチライトを操作しているボコブリンを倒しておこう。サーチライトがある場所は、前回訪れたときと同じだ。

⬆サーチライトは、前回と同じ場所にある。各サーチライトがある場所へ移動するときは、デクの葉で飛ぶと楽だ

⬆サーチライトを壊しておかないと、ここで砲台の的となってしまう。サーチライトを操作するボコブリンは、すべて倒しておくこと

フロアマスターに注意

前回の魔獣島では、モリブリンに見つかってしまうと牢屋へ戻されてしまった。今回は、フロアマスターに捕まってしまうと、牢屋へと戻されることになっている。フロアマスターは、かなり近づかないと本体を現さない。倒す必要はないので、見かけたら逃げるように。倒したいときは、本体が現れたら、一度離れてから体勢を整えよう。

⬆フロアマスターの本体が現れたら、バック宙で離れてから攻撃する。捕まったときは、ボタンを連打して振りほどこう

3 塔の頂上を目指せ

アリルたちを救出したら、ジークロックが現れる。塔の上へと続く螺旋状の通路を進もう。ときどきジークロックが攻撃してくるが、立ち止まらずに走り続けていれば、攻撃を受けることはない。最上部へたどり着いたら、ジークロックの頭をハンマーで叩こう。

⬆足場が崩れて下へ落ちてしまった場合は、カギづめロープを使って移動することになる。

BOSS ジークロック

ジークロックがくちばしで攻撃してきたら、それを避ける。すると、くちばしが地面に突き刺さり、身動きがとれなくなる。この隙にハンマーで叩く。この繰り返しで鉄仮面を壊したら、同じ要領で、弱点のトサカを攻撃しよう。

⬆くちばしで攻撃してきたら、後ろへ下がって回避しよう。くちばしが地面に突き刺さっているうちに、ハンマーで鉄仮面を叩け

⬆ジークロックが起こす風に押されると、周囲にあるトゲでダメージを受けてしまう。風がきたら、ジークロックに向かって走ること

はみだしタクト

ライチンから疾風の唄を教えてもらうには、ライチンに矢を3回当てなければならない。矢を3回当てる前に竜巻に巻き込まれると、疾風の唄でワープできる島（の中からランダム）に飛ばされる。

4 ハイラル王が語る真実

魔獣島の最上部の部屋にいるガノンドロフに挑むリンクだが、退魔の輝きを失っているマスターソードでは手も足も出ない。リンクを助けにきたテトラもまた、ガノンドロフの前に成す術がない。リンクたちは、その危機をリト族のオドリーとコモリ、そしてヴァルーに助けられ、いったん神の塔まで退くことになる。

赤獅子の王は、リンクを再びハイラル城へと連れていく。そこで、リンクとテトラはハイラル王と出会う。

5 大地の神殿に入るには？

ハイラル城から地上に戻ってきたら、南にある大地の島へと向かおう。しかし、大地の島には、大地の神殿への入口に大きな岩があるため、中に入ることができない。この海域にいる魚男に話しかけると、重要なヒントがもらえる。魚男に聞いたヒント通りに航海していくと、ライチンの力が必要だと分かる。ライチン（大きな竜巻）の出現場所は、親子島、北の三角島、さめ島の3か所。いずれかの場所でライチンに会い、疾風の唄を教わろう。

⬆まずは、大地の島周辺にいる魚男からヒントをもらおう。そのヒントの通りに航海していくと、大地の神殿に入るために必要なものがわかる

⬆ライチンの竜巻に近づき、勇者の弓でライチンに3回攻撃を当てよう。すると、ライチンは疾風の唄を教えてくる

タクトの唄：4　疾風の唄

赤獅子の王に乗っているとき疾風の唄を振ると、特定の島へ竜巻に乗ってワープすることができる。この唄があれば、航海がぐんと楽になるぞ。

タクトの振り方

ポストを覗いてみると…

ハイラル城から地上へ戻り、1日が過ぎたら、ポストがある近くの島へ行ってみよう。ポストに、チンクルからすんごいマップが届いているはずだ。また、妹のアリルからも、手紙と一緒に20ルピーが届いているぞ。

6 勇者の弓がパワーアップ

ライチンから疾風の唄を教わったら、さっそく使ってみよう。親子島にワープすると、島の中にある妖精の泉に到着する。そこで妖精界の女王に会うと、勇者の弓をパワーアップ（矢に炎と氷が加わる）してくれる。あとは、疾風の唄で島の外に出て、火山島へと向かおう。

⬆妖精界の女王は、親子島の中にいる。外からは中に入ることができないので、疾風の唄でくることになる

7 制限時間は5分

火山島に着いたら、島の頂上から吹き出している炎に氷の矢を撃ちこもう。氷の矢で炎を凍らせると、火山島に上陸できるようになる。ただし、上陸できる時間は5分間。氷の矢で火山島を冷やしたら、島の頂上にある穴に落ちて島の中へ。島の中で、奥にいる2匹のマグテイルを倒すと宝箱が出現（中身はパワーリスト）する。パワーリストをゲットしたら、島の外に出よう。

⬆まずは、火山島の頂上から吹き出す炎に氷の矢を撃ちこもう。すると、炎が凍り、5分間だけ火山島に上陸できるようになる

⬆火山島内部の奥にいる2匹のマグテイルを倒す。ハサミが開いたときに目を攻撃し、丸まっている隙に倒してしまおう

8 地神の唄を覚えよう

パワーリストをゲットしたら、再び大地の島へ向かおう。巨大な岩は、持ち上げてから投げ捨てよう。これで、島の中に入ることができる。奥にある賢者の岩戸の前でタクトを振ると、地神の唄が覚えられる。すると、ゾーラ族のラルトが現れ、自分の代わりに祈りを捧げる賢者を探せと言われる。

⬆賢者であるラルトは、すでにガノンドロフによって命を奪われていた。ラルトの血を引き、聖なる楽器を持つ人物を探そう

タクトの唄：5　地神の唄

地神の唄は、特定の人物を賢者として目覚めさせる曲。また、大地の神殿などで、特定の扉を開くときにも使うことがある。

タクトの振り方

9 新たな賢者の誕生

ラルトの血を引き、聖なる楽器を持つ人物とは、リト族のメドリのことだ。竜の島へ行き、丘の上にいるメドリに会いに行こう。メドリの前でタクトを取り出し、地神の唄を振ろう。地神の唄によって、メドリは大地の神殿の賢者として目覚めることになる。あとは、メドリとともに大地の島へ向かおう。

⬆メドリは、ポストマンハウスの左から外へ出たところから見える、丘の上にいる。まずは、メドリのもとへ向かおう

⬆賢者の岩戸の前で地神の唄を振ると、賢者の岩戸が崩れ、奥へ進むことができる。この奥に、大地の神殿があるのだ

はみだしタクト

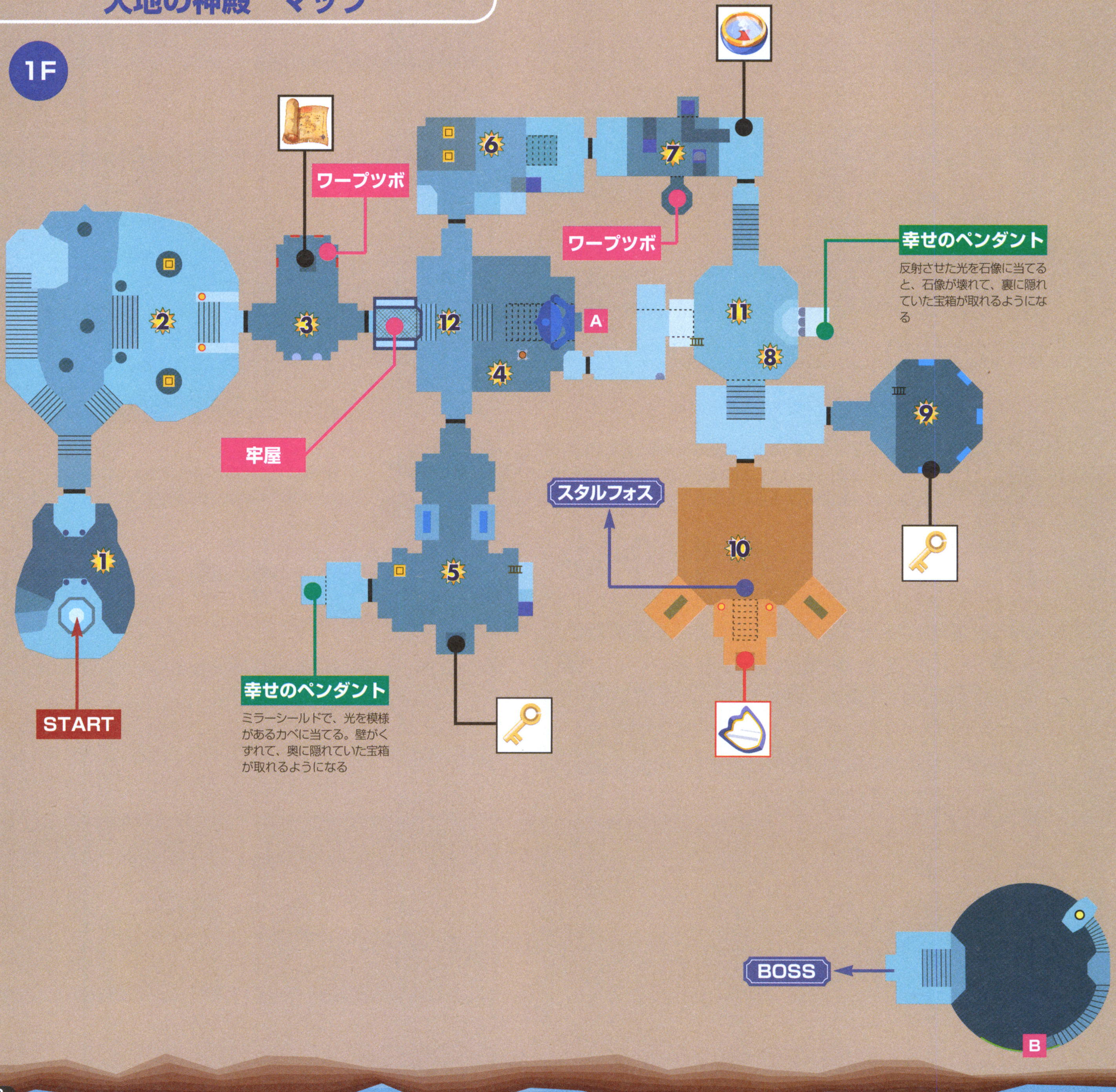
マグテイルは、氷の矢を1発当てるだけで丸めることができる（体のどこに当てても構わない）。ちなみに、特殊攻撃を使えばマグテイルを一撃で倒すことができる。

大地の島

賢者の祈りで退魔の力を取り戻せ

ゾーラ族の賢者であるラルトが、かつて神へ祈りを捧げていた神聖な場所。しかし、今ではガノンドロフが放った魔物たちが徘徊する、危険な場所となってしまっている。

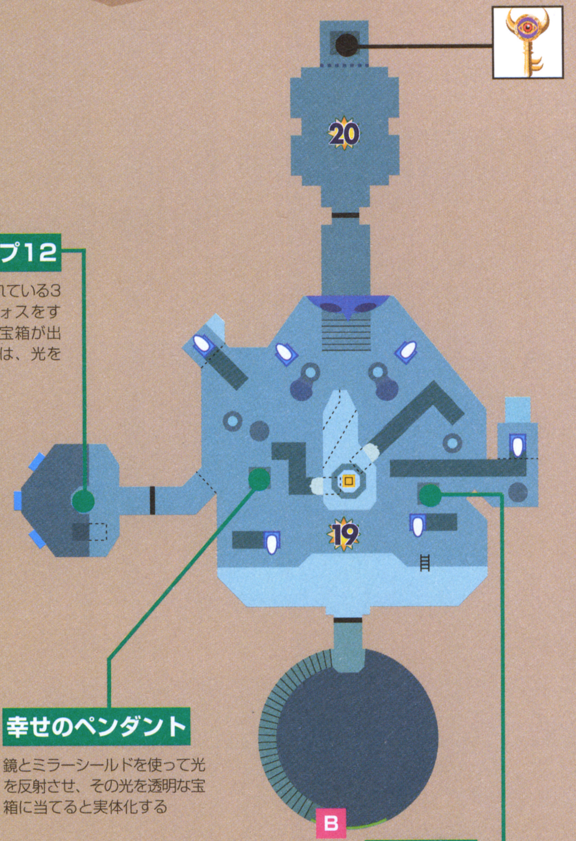
大地の神殿　マップ



はみだしタクト

大地の神殿でメドリを操作しているとき、ポウに襲われても混乱しない。また、ダメージを受けることもない。メドリを操作するときは、フロアマスターに捕まらないように気をつけよう。

B2F



宝のマップ12

棺桶の中に隠れている3体のスタルフォスをすべて倒すと、宝箱が出現する。棺桶は、光を当てると開く

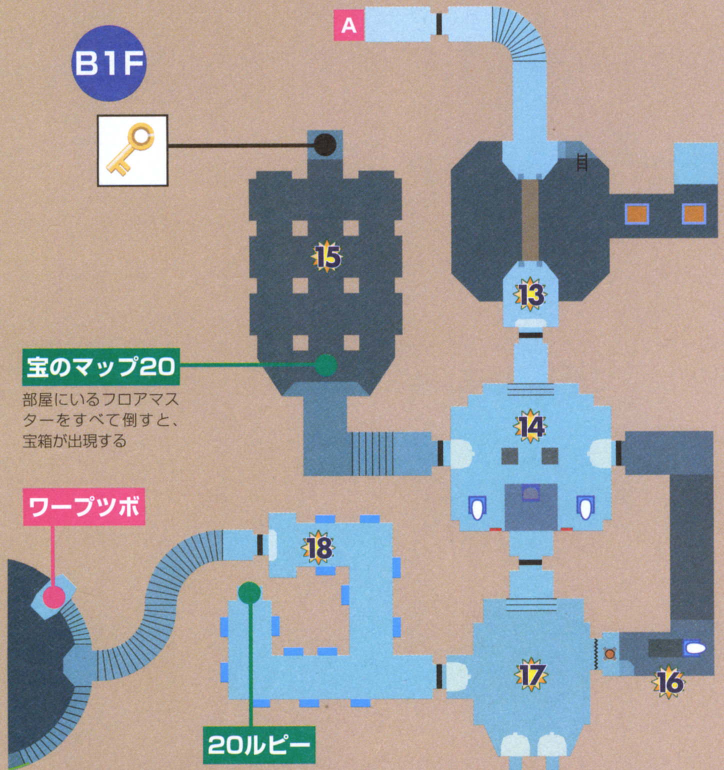
幸せのペンダント

鏡とミラーシールドを使って光を反射させ、その光を透明な宝箱に当てると実体化する

50ルピー

鏡とミラーシールドを使って光を反射させ、その光を透明な宝箱に当てると実体化する

B1F



宝のマップ20

部屋にいるフロアマスターをすべて倒すと、宝箱が出現する

ワープツボ

20ルピー

メドリにできることは？

この大地の神殿では、今までのダンジョンと違って、メドリとともに行動することになる。用意されている謎も、メドリと協力して解いていく必要がある。また、操りの唄を振るとメドリを操作することができ、メドリで謎を解く場合もあるのだ。ダンジョン攻略の前に、メドリはどんなことができるのかを紹介しておくので、覚えておこう。

⬆メドリを持ち上げたままジャンプすると、少しだけだが飛ぶことができる。飛んでいるときにAボタンを押すと、降りることができる

⬆メドリを持ち上げてから投げると、メドリが1人で飛んでいく。飛距離が短いので、あまり使う機会はないだろう

⬆部屋から部屋へ移動するときは、必ずメドリを持ち上げておくこと。持ち上げずに部屋を移動すると、メドリはついてこない

⬆操りの唄でメドリを操作すると、Aボタンで飛ぶことができる。ただし、画面の左上にあるバーがなくなると落ちてしまう

⬆メドリが持つ楽器は、光を反射させることができる。この大地の神殿で謎を解く上で、重要なアクションだ

フロアマスターに捕まると…

フロアマスターに捕まると、そのキャラクターのみが1Fの牢屋がある部屋に戻されてしまう（リンクが捕まった場合は、牢屋がある部屋に戻される。メドリが捕まった場合は、牢屋の中に戻される）どちらかが捕まったら、まずは合流することを優先しよう。

⬆リンクだけでなく、メドリも狙われることがある。メドリが捕まったら、フロアマスターを攻撃して助け出そう

⬆メドリが捕まった場合は、牢屋の中に戻される。メドリのそばまで行き、操りの唄を振って、メドリを牢屋から出そう

はみだしタクト

大地の神殿でコンパスをゲットすると、メドリの位置もマップで確認できるようになる。もし、メドリとはぐれてしまった場合は、マップを開いて、メドリがどこにいるのかを確認しよう。

攻略ルート情報

1 メドリを持ち上げたままジャンプ

メドリを持ち上げたままジャンプするだけでOK。また、メドリを扉の方へ投げたあと、デクの葉で飛んでいくという方法もある。

2 2人でスイッチを踏もう

この部屋に入ったら、左側にある階段を上がろう。次に、メドリを持ち上げたまま、柱に向かってジャンプする。そこにあるスイッチを踏んで、操りの唄を振ろう。メドリを操作して、もう1つの柱の上にあるスイッチを踏むと、扉にある格子が消えて、次の部屋へ進めるようになる。

↑まずは、メドリを持ち上げたまま柱に向かってジャンプしよう。柱の上に降りたら、リンクでそこにあるスイッチを踏む

↑操りの唄を振って、操作をメドリに切りかえる。もう1本の柱に向かって飛んでいき、1つめと同様にスイッチを踏む

3 天井から射し込む光を利用しよう

部屋にいるすべての敵を倒すと、扉の格子が消える。ここで初登場となる黒チュチュは、光を当てると石化する。石化したら、投げたりハンマーで叩いたりして倒そう。

台の上にある透明な宝箱は、メドリが持っているハープで光を当てると実体化して開けられる。

↑メドリのハープで光を反射させ、黒チュチュを石化させよう。あとは、投げ捨てたり、ハンマーで叩いたりして倒す

↑透明な宝箱は、メドリのハープで光を当てて、実体化させよう。宝箱の中にはダンジョンマップが入っている

4 呪いの泉に光を当てろ

この部屋に入ったら、正面に呪いの泉（青紫色の煙）が見えるはず。これに触れると、移動以外のアクションができなくなる。メドリのハープで光を反射させると、光が当たっている部分だけ呪いの泉をかき消すことができる。光で呪いの泉を消し、ハンマーでスイッチを叩くと、扉の格子が消える。

↑部屋の右側の光を、メドリのハープで反射させよう。光が当たっている部分は呪いの泉が消えるので、スイッチを叩けるようになる

5 光を射しこませよう

まずは、部屋の左奥にあるハシゴを登ろう。登ったところにあるブロックを引っ張ると、壁の穴から光が射し込んでくる。メドリのハープで、射し込んできた光を透明な宝箱に反射させると、宝箱（中身は小さなカギ）が実体化する。この小さなカギで、4にある扉を開こう。

↑ハシゴを登ったところにある、このブロックを引っ張る。光が射しこんだら、メドリのハープで、透明な宝箱に光を反射させよう

6 チュチュをスイッチの上に

部屋の中にいるチュチュをすべて倒すと、黒チュチュが現れる。黒チュチュが現れたら、炎の矢でカーテンを燃やして、部屋に光を射しこませよう。その光で黒チュチュを石化させ、スイッチの上に置くと階段が出現する。階段を上がり、ブロックを下に落とせば、扉の格子が消える。

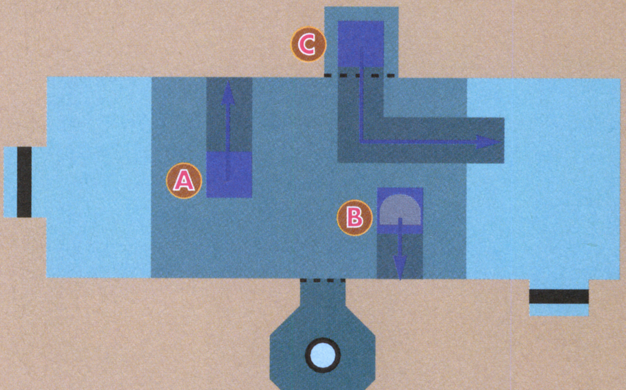
↑黒チュチュを石化させるには、光が必要。この部屋に入って左側にあるカーテンを燃やして、光を射しこませよう

7 ブロックを移動しよう

初めに、Aのブロックを押して、部屋に光を射しこませる。その光を反射させて、Bの上にある石像とCの前にある壁を壊そう。Bのブロックを押すと宝箱が出現し、Cのブロックをくぼみまで押すと、扉の格子が消える。宝箱からコンパスをゲットしたら、奥の部屋へ進もう。

↑Bのブロックの上にある石像に光を当てると、その石像を壊すことができる。これで、Bのブロックを押せるようになる

↑この模様がある壁は、光を当てると壊すことができる。この部屋では、壁の奥にブロックとワープツボがある



はみだしタクト

モリブリンやフロアマスターは、氷の矢で攻撃すると、しばらくのあいだ凍らせることができる。凍った敵は、その敵を投げたりハンマーや炎の矢で攻撃したりすると、簡単に倒すことができる。

8 ポウに光を当てろ

この部屋にいるモリブリンとポウを倒すと、階段が出現する仕掛けになっている。モリブリンは、ブーメランで動きを止めてから剣で攻撃しよう。ポウは、体が半透明のときはどんな攻撃も当たらない。光に当たると実体化するので、メドリのハープで光を当て、実体化しているうちに倒そう。

⬆ポウは、実体化すると部屋中を逃げ回る。一定時間がすぎると半透明に戻ってしまうので、それまでに倒してしまおう

9 カギは棺桶の中

この部屋には、壁に5つの棺桶がある。小さなカギは、一番右の棺桶の中に入っている。ほかの棺桶の中に入っているのは、3体のリーデッドと10ルピー。3体のリーデッドを倒すとハシゴが降りて、部屋から出られるようになる。部屋を出たら、10の部屋へと向かおう。

⬆リーデッドに近づくと、にらまれてしばらく動きがとれなくなる。動けるようになったら、すばやく連続斬りで攻撃だ

10 太陽スイッチに光を当てろ

中ボスのスタルフォス3体を倒して、宝箱からミラーシールドをゲットしても、扉の格子は上がらない。格子を上げるには、扉の上にある太陽スイッチに光を当てなければならない。ミラーシールドで天井から射しこむ光を反射させ、太陽スイッチに光を当てよう。格子が上がったら、11の部屋へ。

⬆武器を持った状態でRトリガーボタンを押すと、盾を前に出す。コントロールスティックで角度を合わせて、太陽スイッチに光を当てよう

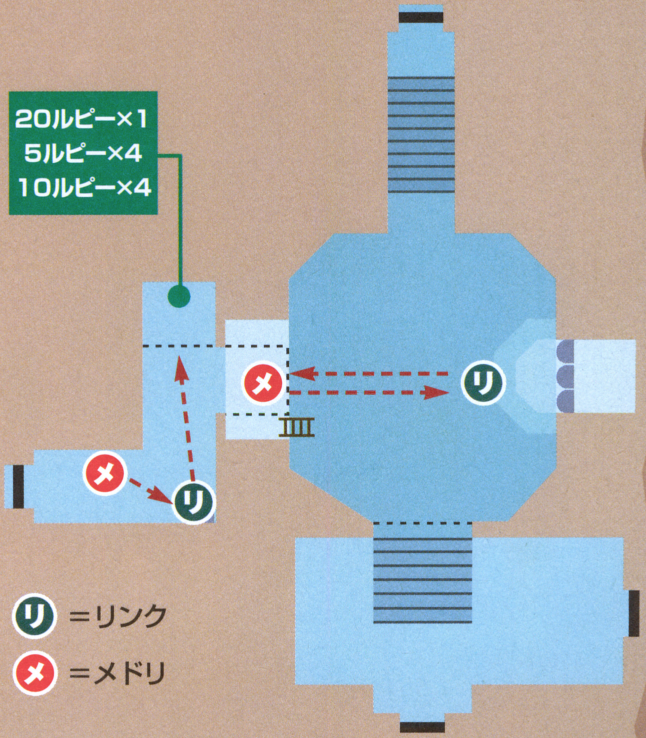
11 2人で光を反射させよう

ひとまず、12の部屋へ向かうのが目的。来た道を戻るのは遠回りになってしまう。ここは2人で協力して、近道を通っていこう。

下の図のように、メドリのハープで天井から射し込む光を反射させる。その光をミラーシールドで、メドリの下にある壁に反射させよう。これで壁がくずれて、12への近道を通ることができるようになる。

⬆メドリで光を反射させる前に、リンクを図の場所に立たせておこう。リンクがすでにその場所にいると、光を反射させるとき目安となる

⬆近道の途中に射しこんでいる光を、下の図のように反射させてみよう。壁がくずれて、奥にあるルピーをゲットできるようになる



スタルフォス

スタルフォスを倒すには、まず頭を攻撃して、体をバラバラにする必要がある。体がバラバラになると、頭が逃げ回るので、ブーメランを当てて動きを止める。その隙に、ハンマーで叩いて倒そう。スタルフォスを倒すと、さらに2体現れる。同じ要領で、1体ずつ倒していこう。2体とも倒したら、奥の宝箱からミラーシールドをゲットだ。

⬆まずは、剣やバクダンで頭を攻撃する

⬆スタルフォスがバラバラになったら、逃げ回るスタルフォスの頭をブーメランで動きを止める。ハンマーで頭を叩けば、一撃で倒せるぞ

はみだしタクト

スタルフォスをバラバラにするときは、まずバクダンをスタルフォスのそばに投げる。バクダンが爆発するまでブーメランで動きを止めると、簡単にバラバラにすることができる。

はみだしタクト

リーデッドは、ツボなどをぶつけて動きを止めることが可能。ミラーシールドや、近くに光がない場合は、ツボなどをぶつけて動きを止めてから近づくようにしよう。

12 階段を降りてB1Fへ

12の部屋に入ったら、メドリを持ち上げたまま、呪いの泉を飛び越えよう。メドリのハープで、大きな太陽スイッチ（の目の部分）に光を反射させる。もう片方に、リンクのミラーシールドで光を反射させよう。これで、太陽スイッチの下に階段が出現し、B1Fへ進めるようになる。

⬆太陽スイッチの目の部分に光を当てると、顔の半分が強く光り出す。そのままの状態で、操作をリンクに戻そう

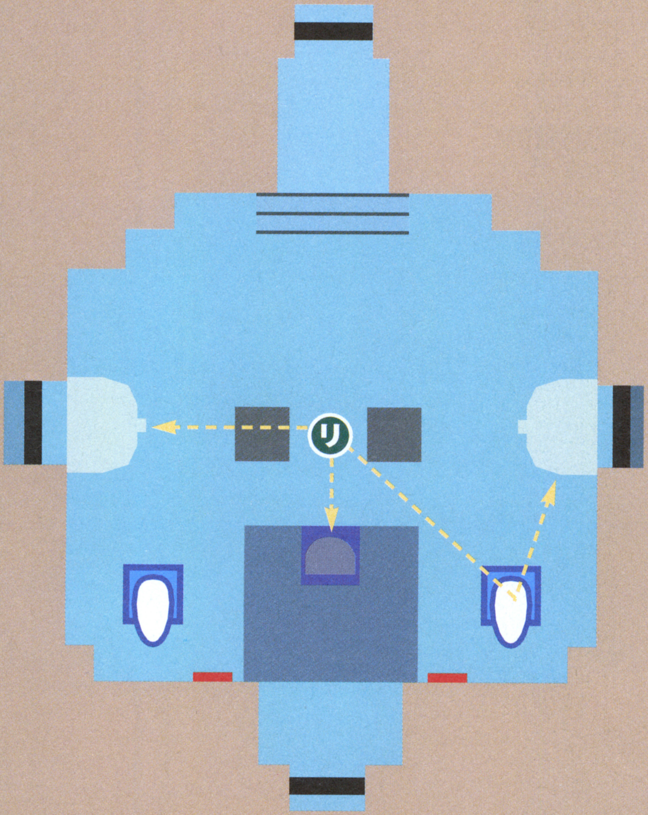
13 地神の唄で賢者の岩戸を壊そう

1Fからこの部屋にきたら、部屋の奥へ進もう。そこに、賢者の岩戸がある。賢者の岩戸の前で地神の唄を振ろう。賢者の岩戸がくずれて、その裏に隠れていた扉が見えるようになる。扉を開いて、次の部屋へ進もう。

14 3体の石像を壊せ

左右にある扉の前には、巨大な石像があるため、通ることができない。このじゃまな石像は、下の図のように光を反射させて壊そう。ついでに、正面にあるブロックの上の石像も壊しておく。3体の石像を壊したら、マップの左側の部屋（15）へと進もう。

⬆リーデッドに光を当てると、しばらくのあいだ動きを止めることができる。その隙に、連続斬りで倒してしまおう



15 部屋の奥へ走れ

この部屋は、呪いの泉で満ちているため、部屋にいるフロアマスターを攻撃することができない。まずは、フロアマスターを無視して、部屋の奥にある宝箱のところまで走っていこう。宝箱から小さなカギをゲットしたら、14の部屋に戻って、カギがかかっていない扉へ進もう。

⬆フロアマスターは無視して、とにかく奥の宝箱へ向かうこと。フロアマスターを倒すなら、小さなカギをゲットしたあとで

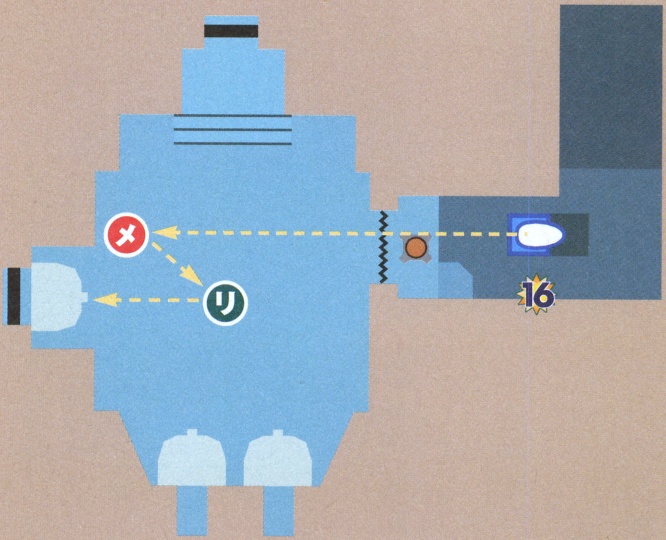
16 隣の部屋に光を射こませよう

この部屋に入ったら、メドリをその場で待機させて、リンクだけで部屋の奥へ向かおう。部屋の奥にあるスイッチをハンマーで叩くと、天井から光が射しこんでくる。そして、光が射しこむ位置に鏡を移動させよう。これで、金網越しに、隣の部屋に光を反射させることができる。あとは、14の部屋に戻り、カギがかかった扉を開いて、17の場所へ進もう。

17 光で石像を壊そう

この部屋に入ると、16の場所から金網越しに光が射しこんでいるはずだ。ここでは、その光を2人で反射させて石像を壊す。下の図のように、16から射しこむ光をメドリのハープで反射させ、さらにその光を、リンクのミラーシールドで反射させて石像を壊そう。

⬆下の図を参考に、リンクはあらかじめこの場所に待機させておく。メドリのハープで光を反射させるときの目安にしよう



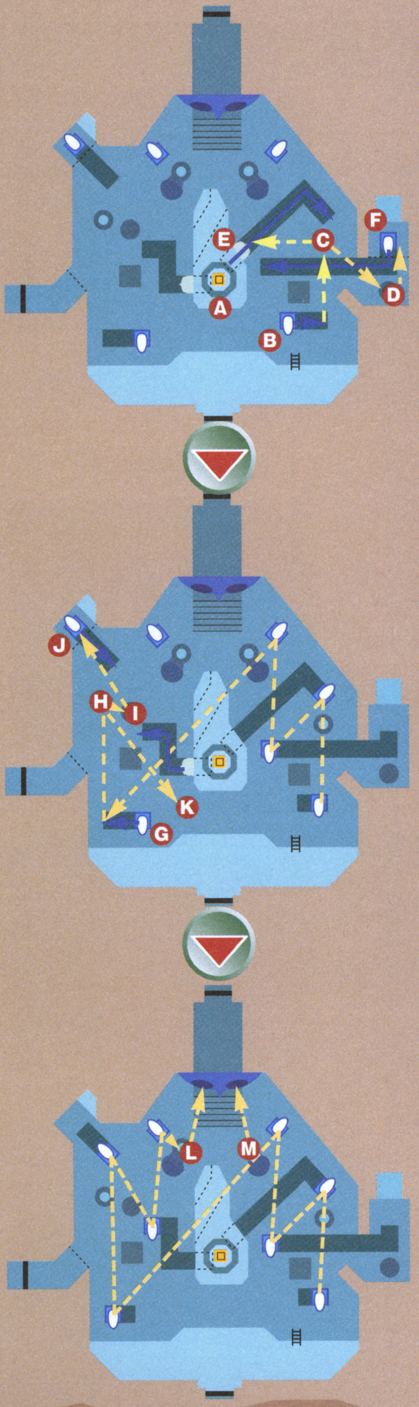
18 棺桶の中身は…

この部屋には棺桶がいくつもあり、アイテムや敵が入っている。棺桶は近づかないと開かない。敵が入っている場合は、棺桶が開いた瞬間に注目カーソルが表示される。注目カーソルが出たら、後ろに下がって距離をとろう。部屋の奥にある賢者の岩戸の前で地神の唄を振ると、奥の部屋へ進める。

19 光の行き着く場所は…

この部屋には、複雑な仕掛けがある。この部屋に入ったら、まずは、正面に見えるスイッチを押して、天井から光を射しこませる。その後の手順は、下の図を参考にしてほしい。光を何度も反射させて、最終的に2人で太陽スイッチに光を当てると、20 の部屋へ進めるようになる。

⬆下の図の手順をすべて行うと、太陽スイッチに光を当てることができるようになる



1. Aにあるスイッチをメドリで押して、天井から光を射しこませる。
2. Bの鏡を押して、光を反射させる。
3. Cにメドリ、Dにリンクが立ち、光を反射させて、石像と壁を壊す。
4. EとFの鏡を左の図のように移動させて、光を反射させる。
5. Gの鏡を押して、光を反射させる。
6. Hにメドリ、Iにリンクが立ち、光を反射させて、石像と壁を壊す。
7. JとKの鏡を左の図のように移動させる。
8. LとMの場所にメドリとリンクが立ち、2人で太陽スイッチの目に光を反射させる

20 敵を倒してボス部屋のカギをゲット

この部屋に入ったら、部屋にいるタートナック1体と青バブル2体を倒そう。この3体を倒すと格子が上がり、宝箱からボス部屋のカギをゲットできる。ゲットしたら、B1Fへ戻ってボス部屋へ向かおう。

BOSS ジャイ・ハーラ

まずは、天井から射しこむ光をジャイ・ハーラに当てて、実体化させよう。実体化すると動きが止まるので、ジャイ・ハーラを持ち上げて、柱に投げる。すると、無数のボウになるので、そのボウを倒そう。しばらくすると、残ったボウが合体して、再びジャイ・ハーラになる。これを何度も繰り返して、すべてのボウを倒そう。

⬆ジャイ・ハーラが息を吐いてきたときは、周囲のトゲに当たらないように、ジャイ・ハーラに向かって走ること

⬆ジャイ・ハーラに光を当てて、実体化させる。実体化し、動きが止まっている隙に、トゲの柱に向かって投げよう

⬆トゲの柱に当てると、無数のボウに分裂する。大回転斬りが使えるなら、逃げ回るボウをまとめて倒すことができる

ストーリーガイド 次の目的地は風の島！

ジャイ・ハーラを倒すと、リンクがタクトを振って指揮をとり、メドリがハープで曲を奏で始める。この大地の賢者の祈りによって、マスターソードに生気が戻る。しかし、まだ退魔の力が完全ではない。力を取り戻すには、風の神殿の祈りも必要。次は、風の神殿の賢者を探すことになる。

⬅大地の賢者の祈りによって、マスターソードに生気が戻る。あとは、風の神殿で祈りを捧げれば、マスターソードが完全復活だ。

はみだしタクト

兜が取れた状態のタートナックをブーメランで気絶させたあと、後ろに回って剣で斬ると、簡単に鎧をはがすことができる。気絶していなくても、気づかれないように後ろから近づいてもOK。

海に浮かぶ島々

大海原にはまだまだ謎が散らばっている！

すでに何度も訪れている島にも、今回初めて上陸する島にも、まだまだ多くの謎が散りばめられている。新しいアイテムや、これまでに得た情報を駆使して謎を解いていこう。

プロロ島・タウラ島でのイベント

今回ゲットしたアイテムを使おう

今回の冒険のあとで、これまで訪れた各島々でも新たなイベントを体験できる。まず、プロロ島とタウラ島のイベントを紹介しよう。

G2 プロロ島

ブタを使って宝探し

ブタを飼っている家にいるのブタは、とても立派な体格に成長している。パワーリストがあれば、このブタを持ち上げられるのだ。

プロロ島に点在する黒い土までブタを運んで、そこに万能エサをまいてみよう。ブタが土を掘ってハートのかけらなどのアイテムをゲットできる。

⬆エサを食べながら、勢いあまって地面を掘ってしまう。しかし、掘った地面からは、なんとルピーやハートのかけらが飛び出してくる

ブサイク岩を持ち上げろ

妖精の森の近くには、ブサイク岩という大きな岩がある。森へ向かう橋の辺りから、風向きを北西にしてデクの葉でブサイク岩まで飛んでいこう。

ブサイク岩を持ち上げると、その下には秘密の入り口が。中に入って地下30Fまで進み、風の唄を使うとトライフォースのマップ6がゲットできる。

⬆プロロ島には望遠鏡を持ったおじさんがいるが、彼が観察しているのがこのブサイク岩。風向きを合わせてデクの葉で飛んでいこう

魔獣の迷宮で腕試し

秘密の入り口の中は、地下50Fまである魔獣の迷宮となっている。10Fごとに地上への出口が用意されているが、それ以外は敵が大量に配置されている非常に危険な場所だ。さらに、ここの敵は倒してもアイテムを出さないため、一番下まで戦い抜くには高度な戦闘テクニックが要求される。苦労して地下50Fに到達すると、10ルピーゲット。え、これだけ…。

⬆トライフォースマップがあるのは地下30F。下にはさらなる戦いが待ち受けている。腕に自信があるなら、チャレンジしてみよう

B4 タウラ島

灯台に火をともそう

風力観覧車の上は、灯台になっている。観覧車に乗りながら、灯台の中央部を炎の矢で狙おう。命中すると、明かりがついて宝箱が出現する。さらに、下にいる管理人と話せば、ハートのかけらがゲットできる。出現した宝箱はバクダン屋の近くから、デクの葉で取りにいこう。200ルピーゲットだ。

⬆観覧車と灯台部分がどちらも回転しているので、矢を当てるのは意外に難しい。しかし、成功すればハートのかけらが待っている

ムールの盗みを止めろ！

夜、チュチュのクスリ屋の近くにいるムールに話しかけて少し離れると、どこかへ移動する。しきりに振り返る彼女に気づかれないように尾行して、露店の金庫の前で話しかけよう。会話中の選択肢はすべて上を選択。すると、ムールからあきビンがもらえる。振り返るポイントは写真を参考にしよう。

① 坂の中央付近

② 門を過ぎた直後

③ 牢屋への道の途中

④ しあわせ教室の前

⑤ 階段の下

はみだしタクト

プロロ島の成長したブタは、何度も攻撃すると怒って突進してくる。そのとき受けるダメージはなんとハート3つぶん。普段戦っている敵の攻撃よりも強烈な一撃だ。

露店の商品を仕入れにいこう

いまだに売り物がないスズナリさんの手伝いをしてあげよう。彼から町の花を受け取ると、魚の島・親子島・バクダン島にさすらいの露天商が出現。彼らと、商品の交換を繰り返していくと、露店の商品が増えるのだ。

商品を3つ仕入れたところでスズナリさんに話しかけると、マジックシールドをゲットできる。また、露天のあるじ像をゲットしたら、魚の島の露天商に渡してみよう。ハートのかけらがもらえるのだ。

⬆いまのところ唯一の商品である町の花。これを元手にして、全部で12種類ある商品を仕入れるために、さすらいの露天商を探そう

⬆商品を交換するときは、ルピーも必要になるので注意。交換が成立すると、自動的にスズナリさんの露店へ商品が並ぶようになる

露店にならぶアイテム

●町の花	(10ルピー)	●風車	(55ルピー)
●海の花	(20ルピー)	●三日月の旗	(40ルピー)
●南風の花	(25ルピー)	●化石頭部像	(60ルピー)
●勇者の旗	(75ルピー)	●ツボの噴水像	(60ルピー)
●大漁祈願の旗	(85ルピー)	●ポストマンの像	(100ルピー)
●大売出しの旗	(35ルピー)	●露天のあるじの像	(200ルピー)

幸せのボランティア活動

露店に商品を仕入れると、タウラ島のあちこちに台座が設置される。露店の商品を、島の外にある台座のすべてに設置すると、ベンチに座っているおじさんから100ルピーをゲット。設置するのは、どの商品でもOKだ。

その中でも、門の上にある6つの台座はちょっと特別。この部分を像や旗のみで統一すると、ポストの前の船乗りから、状況にあわせた額のルピーがもらえる。メッセージも変化するのでいろいろ試してみよう。

⬆露天のあるじ像1つや、ポストマンの像2つでも船乗りの反応は変わる。ルピーがかさむ割にごほうびが少ないが、これはボランティア活動なのでしかたのないことなのだ

レアなアクセサリー

マリー先生に幸せのペンダントを20個渡すと、別荘の権利書がもらえるのは、前回までの話。このあと、さらに幸せのペンダントを20個渡すと、勇者のお守りがゲットできる。これは、L注目した敵の体力が表示されるようになるアイテム。ゲットしたら、コレクト画面で装備してみよう。

⬆勇者のお守りを装備するとこのような姿になる。先生に渡す幸せのペンダントは、20個以上あってもすべて渡してしまうので注意

愛しの「モ」さん

オークション会場2Fにいるマギーは、魔獣島にいる「モ」さんに夢中。彼女からマギーの手紙を受け取ったら、ポストに入れよう。再びここへ訪れると、マギーの父とポストマンが問答している。マギーの父の態度に怒ったポストマンは途中で出ていってしまう。

ポストマンはカフェバーに移動しているので、彼からモリブリンの手紙を受け取って、マギーへ渡してあげよう。すると、喜んだマギーからハートのかけらをもらえる。

⬆アリルと同じように魔獣島で捕まっていたマギー。「モ」さんとはそのときに出会い、とてもやさしくしてもらったのだそうだ

⬆マギーの父は、なぜか異常なほどポストマンを嫌っている。結局、ポストマンは仕事を妨害され、怒って出ていってしまう

お金持ちになれたワケ

マギーの家は、もともとタウラ島一番の貧乏な家だったらしい。今の生活があるのは、魔獣島から戻ってきたマギーが大量にドクロの首飾りを持っていたからなのだ。

そこで、マギーの父にドクロの首飾りを20個渡すと、引き替えに宝のマップ2をゲットできる。

⬆それまでとは一変して、急にお金持ちになったのは、ドクロの首飾りのおかげ。それ以来、マギーの父はこれに目がないようだ

次のページからは

ほかの島々の紹介だ！

はみだしタクト

いつまにかプロロ島のブタは成長した1匹だけになっている。ブタを飼っている家族に話を聞くと、ほかのブタは食べてしまったらしい…。必死に隠そうとするおばさんが笑える。

C2 石渡り島

暗闇に潜むのは…

島の上にあるじゃまな岩は、海上から大砲を撃って壊してしまおう。

島にある秘密の入り口の中にはトーチがある。ボコの棒でトーチに火をつけると、なんとキースの大群に囲まれていることが発覚。襲いかかってくるキースの大群を全滅させると、宝のマップ37をゲットできるのだ。

⬆暗い部屋の中、トーチに火をつけると、実は壁じゅうキースだらけ。回転斬りを連発するなどして、素早く対処しよう

裏テリーショップ？

石渡り島のまわりには、すでにおなじみのテリーショップが周回している。見た目はまったく変わらないが、中に入ると違いに気づくはず。ここでは、あきビン（500ルピー）・ハートのかけら（950ルピー）・宝のマップ4（900ルピー）が売られているのだ。タイミングによってはあと数日で閉店すると言われるかもしれないが、その日数を過ぎても新装開店で営業しているので、まったく気にすることはない。

B2 親子島

重要な人物が多い島

今回の攻略では、疾風の唄でこの島に移動すると妖精の女王に会って、弓矢に炎と氷の力を授かることができた。

そのほかにも、小さな島の方にはさすらいの露天商がいたり、コログ族がいたりと意外とにぎやか。彼らに会うためには、疾風の唄は使わずに近くの島から赤獅子の王で訪れよう。

⬆大きな島と小さな島に分かれている親子島。大きな島には妖精の女王が、小さな島にはさすらいの露天商とコログ族がいるのだ

G5 カクカク島

動かせるブロックを探し出そう

ブロックを積み上げてできたような島が、このカクカク島だ。上陸したままでは一番上までのぼることはできないが、実は動かせるブロックがまぎれている。動かせるブロックを使って一番上にいくと、ハートのかけらをゲットできる。そこから、デクの葉を使えば、小島にも移動可能だ。

⬆島をよく見て、動かせるブロックを探し出し、上へ向かおう。広い島ではないので、あまり時間はかからないはずだ

⬆ハートのかけらをゲットしたら、風向きを北東にあわせ、デクの葉を使おう。小島の方には、秘密の入り口があるのだ

ブロックの頂上へのぼろう

カクカク島の小島にある秘密の入り口の中は、ブロックが高く積み重なっている。積まれているブロックのうち、下に落とすのは一つだけ。あとは、半分だけずらして足場の確保に専念しよう。頂上には光が集まっており、ミラーシールドを使って隠れている宝箱に光を当てると、宝箱が実体化する。デクの葉で宝箱に近づいて、200ルピーをゲットしよう。

⬆秘密の入り口の中では、ちょっとしたパズルに挑戦。もし失敗しても、一度外に出ればブロックは元通り。何度でも挑戦可能

E3 巨顔石島

秘密の入り口を発見

前回の攻略では謎の解けなかった巨顔石島。しかし、パワーリストをゲットしたことでこの島の謎も解ける。

プロロ島にもあるブサイク岩と同様に、この島のブサイク岩も持ち上げて投げてしまおう。岩の下に隠されていた秘密の入り口の中で風の唄を使うと、トライフォースのマップ7をゲット。

⬆島の名前の由来であろうブサイク岩を壊してしまうのは、ちょっと気が引けるかも。岩の下には秘密の入り口がある

E7 高鳥岩の島

カモメになって衝撃スイッチを作動させよう

上陸できる島の方には、シャッターの奥に穴が見える。このシャッターを開くためには、ヒョイの実を使ってカモメを操作し、大きい島にある6つの衝撃スイッチを作動させなくてはならない。シャッターを開けて穴に入ったら、風の唄を使ってトライフォースのマップ3をゲットしよう。

⬆衝撃スイッチの周りには、カーゴロックが飛んでいる。隙をついて衝撃スイッチを作動させても、しつこく追ってくるので攻撃されないように注意しよう

はみだしタクト

帽子をかぶっていて、顔が見えないさすらいの露天商。彼らをデクの葉であおぐと、帽子が風で飛んで少しの間だけ素顔を見られる。すぐに帽子をかぶり直すのが残念だ。

E5 ダレの島

別荘には秘密の地下室があった！

タウラ島のマリー先生に、幸せのペンダントを20個渡して別荘の権利書をゲット。この島にある別荘はすでにリンクのものとなり、実際には島の名前も変わっているはずだ。
中に入って天井を見ると、カギつめロープをかけるポイントがある。これにぶら下がると、暖炉から地下へ入ることができるようになる。地下にはハンマースイッチがあるので、ハンマーは必須。宝箱を見つけてトライフォースのマップ2をゲットしよう。

⬆別荘の地下は迷路のようになっていて、ところどころにシャッターがある。ハンマースイッチを叩いてシャッターを開けて進むのだ

⬆ダレの島の外には宝のマップ27もある。別荘の裏の手すりにのぼって、デクの葉を使おう。しかし、ちょっと難しいかも

C3 チンクル島

チンクルには兄弟がいた

チンクルの顔のような形をした島に、灯台でもないのに頂上が回っている巨大なチンクルタワー。この島は、チンクルのためだけにあるような島だ。
チンクルタワーに登ってみると、チンクルのほかにも彼にそっくりな人が2人もいる。そのうち1人は、なんとチンクルの兄弟だ。

⬆トーテムポールのようなチンクルタワーは、遠くからでもとても目立つ。上の部分がクルクルと回っているのは、チンクル以外の2人が人力で回しているからだ

マップのことなら…忘れんなよ！

ほかの島でいくつかゲットしているトライフォースのマップ。ところが、このマップは解読しないと使い物にならないのだ。
こんなときは、チンクルにおまかせ。トライフォースのマップをチンクルに見せると、1枚につき398ルピーで解読をしてくれる。少々高いような気がするが、これでマップが確認できるようになるのだ。

⬆トライフォースのマップは、解読が必要。そして、マップの解読ができるのは、世界広しといえどもチンクルただ1人なのだ

A5 月島

簡単に宝のマップをゲットできる

三日月の形をした島には、なんの仕掛けも謎解きもなく、ただ宝箱が置いてある。注意することといえば、宝箱の近くに出現する2体の青チュチュくらいだ。先に2体の青チュチュを倒してチュチュゼリーをゲットしたら、安心して宝箱の中から宝のマップ10もゲットしよう。

⬆ほかの島々と比べると、気が抜けるほど簡単にアイテムがゲットできる。出現する青チュチュからは、チュチュゼリーをゲットだ

⬆島の周りのツボは近づくと海中に沈んでしまう。離れた位置から矢で壊すと、ルピーが出現。泳いでゲットしに向かおう

G1 てい鉄形の島

デクの実を穴に入れて進もう

上陸して歩いていると、地面から触手が出現して進めなくなってしまう。
先に進むには、近くにあるデクの実をデクの葉であおいで旗の根本にある穴に入れなくてはならない。先に進みながら3回成功すると、小島に宝箱が出現。中にはハートのかけらが入っている。風向きを合わせ、デクの葉を使って小島まで飛んでいこう。ほかに、この島には秘密の入り口があり、中で出現するガモースを全滅させると宝のマップ8をゲットできる。

⬆島の仕掛けは、まるでパットゴルフのよう。転がるデクの実は風の影響を受けるので、風の唄で追い風になるように風向きを調整だ

⬆小島にはハートのかけらが入った宝箱。秘密の入り口には宝のマップ8が待っている。もちろん、どちらを先にゲットしてもOK

はみだしタクト

タウラ島のミニゲーム屋の後ろにあるスペースに入ることができる。そこにある船のハリボテの裏では、30ルピー見つけることができる。ミニゲームのプレイ料金として使ってしまおう。

はみだしタクト

竜の島と森の島でゲットする神珠は、3つ揃える前に三角島へ置くことができる。ちなみに、ディンの神珠は北の三角島。フロルの神珠は東の妖精島に置ける。（つづく）

F7 とび岩の島

秘密の入り口を通って小島を移動

小さな島をジャンプで渡ると、秘密の入り口が見つかるはずだ。中は意外に広く、バリケードを燃やして奥の出口から外に出ると、そこは一番大きな島の上だ。

ここに置いてある宝箱からは、宝のマップ25がゲットできる。この島には、コログ族もいるのだ。

⬆火のついたボコの棒を持っていてもブイバパは使用できる。炎の矢が使えるなら、それでバリケードを燃やしてもかまわない

⬆バリケードの奥の出口は大きい方の島につながっている。コログ族がいるのもこちら側の島なので、覚えておこう

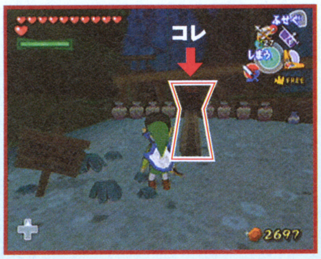
E1 針岩の島

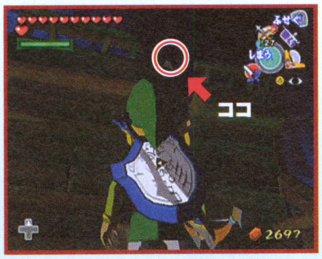
炎の矢でトーチを狙おう

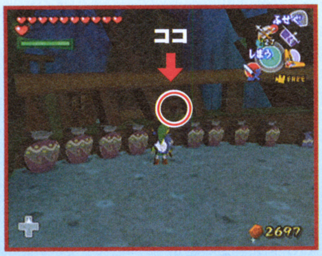
島にある氷を炎の矢で溶かすと秘密の入り口が発見できる。中には船の残骸があり、トーチが6本ある。このトーチすべてに炎の矢で火をつけると100ルピーがゲットできるのだが、トーチはとても見つけにくい。

下の写真を参考にして、実際にトーチを探してみよう。

6本のトーチはここにある！







色の違う海賊船を倒せ

針岩の島の南東には、3隻の海賊船がいる。近づいて確認すると、1隻だけ色が違うことが分かるはずだ。この海賊船を倒すと、倒した位置に光の輪が出現する。残りの海賊船も倒して安全になったところでサルベージをしてみよう。サルベージに成功すると、宝のマップ16がゲットできる。

⬅色の違う海賊船を倒せば光の輪が出現。しかし、サルベージ中に攻撃を受けるとやっかいだ。先に海賊船を全滅させてから、ゆっくりとサルベージに挑戦しよう

ハートのかけらをゲット

島にある宝箱は、火に囲まれているので、このままでは近づけない。

そこで、ヒョイの実を使ってカモメの助けを借りよう。島の中央は非常に高くなっている。その頂上に衝撃スイッチがあるのだ。カモメを使って衝撃スイッチを作動させ、宝箱からハートのかけらをゲットしよう。

⬆カモメになっても頂上の高さまで移動するのは大変。しかも、頂上付近にはカーゴロックがいて攻撃を仕掛けてくる

B7 飛行やぐら

バードマンコンテスト開催中

ここへ来る前に、まず二の目島の海域に出現するダイオクタを倒して、大妖精に魔法力を2倍にしてもらおう。

そうしないと、ここで開催されているバードマンコンテストではチャンピオンになれない。チャンピオンになるには上昇気流を使い、しかもできるだけまっすぐ飛ぶことが重要だ。ゴールの柱を越えないとゴールしたと判定されないので、最後まで気は抜けない。チャンピオンになったときの賞品は、もちろんハートのかけらだ。

⬆参加費は10ルピー。上昇気流に乗るのは大切だが、左右に移動することで確実に飛べる距離は短くなる。あまり移動しすぎないこと

⬆魔法力が2倍になっていても、ゴールする頃には、魔法力は尽きているだろう。柱と同じラインで着水するとゴールにはならない

G6 船レース場

テクニックの見せどころ

参加費の30ルピーを払うとミニゲームがプレイできる。ミニゲーム中にゲットしたルピーがそのまま賞金になるので、がんばろう。最初の制限時間は4分だが、クリアするたびに10秒ずつ短くなり、最高で2分まで短縮される。残念なことに、ここではルピー以外のごほうびは一切ない。

⬆たとえパーフェクトクリアを達成しても賞金は150ルピーで、差し引き120ルピーのもうけ。その分、ミニゲームの難易度は低い

クイックターンを上手に使おう

このミニゲームは、とにかく制限時間内にゴールすればクリアとなる。パーフェクトを狙うには、ジャンプ中にコントロールスティックを倒しておき、着水時に素早く方向を変えられるクイックターンのテクニックが重要だ。タテのタルの上にあるルピーをゲットするときは、ジャンプしなくてはならないので、方向の調整も同時にしておくのが基本となるだろう。

⬆アングルはコースが見やすいようにフリー視点で細かく調整。クイックターンの前にコースの先を確認しておくのだ

A2 星島

岩の下には秘密の入り口

いくつかある岩の下に、一つだけ秘密の入り口が隠されているので、ブチブリンの攻撃をかわしながら探し出そう。穴の中では、マグテイルやボコブリンとの戦闘が待っている。出てくる敵を全滅させ、4回目に出現するモリブリン2体を倒すと、ハートのかけらが入った宝箱が出現する。

⬆出現する敵は、マグテイルが3体。ボコブリン2体が2回。そして最後にモリブリンが2体だ。それほど苦労する数ではないので、苦戦することはないだろう

B3 めがね島

ミニゲームで気分は海賊

タウラ島でミニゲーム屋を経営している店主が、なんとこのめがね島でも商売をしている。1回50ルピーとタウラ島のミニゲームより高いが、こちらの方が比較的簡単な内容となっている。

1回クリアするとハートのかけら。2回目のクリアで宝のマップ17がゲットできるので、ぜひ挑戦しよう。

⬅店主が同じなので、紙芝居を使った営業スタイルもタウラ島のミニゲーム屋と同じ。クリアすると、テトラのマネが見られるというおまけ（？）付き！

角度の調整がクリアのカギ

バクダン10発以内で5個のターゲットを撃沈させるのが条件。方向を合わせるのは簡単なので、大砲の角度の調整が勝負のすべてと言える。

最も遠いターゲットは角度を50〜45度に合わせれば撃沈できる。そのあとは、5度きざみで角度を調整して遠い順に狙っていこう。

⬆大砲の先にターゲットを合わせれば、向きの調整は終了。風には影響されないので、あとは、距離を合わせるだけだ

⬆大砲の最大角度は50度。これで最も遠いターゲットに当たらなければ、5度づつ角度を落として狙いを定めよう

はみだしタクト

（つづき）2つの神珠を先に三角島へ置き、それからプロロ島のジャブーにもらうフロルの神珠を南の三角島に置いても、普通に神の塔へ入れるのだ。ショートカットになるわけではない。

はみだしタクト

ハイラル城のマスターソードの間にあるステンドグラス。これのモチーフは『時のオカリナ』で登場した六賢者なのだ。『時のオカリナ』をプレイした人、賢者の名前は覚えてる?

サイの目島

サイコロの目のような島々

一の目島から六の目島までの各島々は、その名が示すようにサイコロの目のような島となっている。

どの島も内側に多くの砲台が設置されており、それを全滅させると宝のマップが入った宝箱が出現する仕掛けだ。宝箱は小島の上に出現するので、デクの葉を使ってゲットしに向かおう。

また、夜に訪れると光の輪が多く出現しているのも特徴なのだ。

↑夜に訪れると、光の輪がたくさん出現しているのも特徴の一つ。ただし、敵も多いのでサルベージするときは注意

D3 一の目島

動きやすく、戦いやすい

ここの宝箱からは、宝のマップ21がゲットできる。目の数が少ないぶん動きやすいので、ほかの島より砲台も全滅させやすいだろう。

G4 二の目島

宝箱へ向かう位置に注意

宝箱が出現する小島は東側が低く、西側が高くなっている。デクの葉で飛ぶときは、東からアプローチしよう。中身は宝のマップ13だ。

D1 三の目島

砲台以外の敵にも気をつけよう

砲台の数が、比較的少ない島だ。しかし、島の内側と外側に海賊船がいるので、注意が必要。ここの宝箱には、宝のマップ32が入っている。

B1 四の目島

中央部分はとても危険

すべて目の部分に砲台が設置されている。しかも、島の中央に向いているので中央へ行くと、集中砲火を浴びることに。宝のマップ19がゲットでき

F2 五の目島

砲台は集中して設置されている

中央の目の部分に砲台が多く設置されている。二つ並んでいる砲台も多く、上手く狙えば、一発でも破壊可能だ。宝箱の中は、宝のマップ41。

D4 六の目島

砲台を探すのが大変

目の数が多く、砲台の位置も把握しにくい。さらに海賊船もいるので、常に周囲に気を配っておこう。宝のマップ26がゲットできる。

妖精島

バクダンと矢がたくさん持てるようになる

大妖精が住んでいる妖精島は、すべてハートの形をしている。入り口が仕掛けで閉ざされている場合が多いが、難しい仕掛けではないので安心。

大妖精は、バクダンや矢などのアイテムの数を増やしてくれる心強い味方。ダンジョン攻略の前に訪れておけば、攻略が楽になるだろう。

↑貝殻のような建物が目印の妖精島。島自体は非常に小さいが、どの島にもポストだけは完備されている。青チュチュも出現するので、チュチュゼリーをゲットしよう

D7 トゲの妖精島

矢を持てる数がアップ!

入り口の前に触手があるため、すぐには入れないようになっている。島にある3つのハンマースイッチを叩くと触手が消えるのだ。

ここにいる大妖精は、矢の持てる数を増やしてくれる。ハンマーは2度目の魔獣島でゲットするので、ここを訪れるのはそのあとになるだろう。

C1 西の妖精島

トゲの妖精島とあわせて、矢の数が最大に

島にあるハンマースイッチを叩くと、入り口を囲む火が消えるようになっている。トゲの妖精島と同様に、ここでも矢の数を増やしてくれる。

両方の大妖精に会えば、矢の数は最大の99本まで持てるようになる。ハンマーをゲットしたら、まずは西の妖精島とトゲの妖精島へ向かおう。

C5 東の妖精島

バクダンの数がアップ!

前号で紹介した南の妖精島と同じく、バクダンを増やしてくれる大妖精が住んでいる。しかも、仕掛けを解くことなく中に入れるのがうれしい。

南の妖精島で大妖精に会っていれば、ここでバクダンが99個まで持てるようになるはずだ。これなら海上で弾数を気にすることなく大砲が撃てる。

星座の島々

島自体に特別な謎はないが…

三連星島・五星島・七星島は、柱のような小島ばかりで構成されていて、とても上陸できそうな場所はない。

島に大きな謎はないのだが、この海域の魚男の情報は謎めいている。ある特定の夜に、何かが起きているらしいのだ。魚男の情報を聞いて、夜になったら訪れてみよう。

謎が残る島々

まだゲットしていないアイテムが必要？

すでにほとんどの島を紹介しているが、いまだに謎が解けない島もいくつか存在する。中にはまだ上陸すらできない島もあるのだ。

島の近くまでは訪れることも可能だが、今できるのはそれだけ。今後の冒険で新しい力を手に入れたとき、再び訪れてみるのがよいだろう。

C7 三連星島

月を見てから訪れよう

海図を見ると、この島はオリオン座のような形に小島が並んでいる。この海域では、右側が半分欠けた月の夜に何かが起きるようだ。

昼間やそれ以外の夜に来ても、カーゴロックに襲われるだけ。特に重要な場所でもないので、あまり訪れる島ではないだろう。

G7 五星島

小島が柱のようにそびえ立つ

まるで柱のような5つの小島が立ち並んでいる。その配置は、カシオペア座そっくりだ。魚男の情報では、下向きの三日月の夜に、なんと幽霊船が出没するらしい。

この島の周りには、カーゴロックのほかに、海賊船もいてかなり危険。普段は近づかない方がよい。

A6 七星島

月を見てから訪れよう

夜空に輝く北斗七星を、そのまま海に下ろしてきたような島。やはり上陸できそうな場所はない。先に紹介した2つの島とは違い、この海域の魚男は、イカについての情報をくれる。

イカとは、ダイオクタのこと。海上でカモメがたくさん飛んでいる場所には、ダイオクタが出現するのだ。

⬆とてもさびしい雰囲気の七星島海域。リンクを迎えてくれるのは、カーゴロックだけだ。攻撃される前に島から離れよう

F3 さめ島

残るスイッチは1つ

島の上にある4つのスイッチ。普通のスイッチや、衝撃スイッチは今の段階でも作動させることができる。

そして今回ハンマーをゲットしたことで、ハンマースイッチも叩けるようになっている。しかし、スイッチはもう一つ残っている。どうしたら作動できるのだろうか。

⬆ハンマースイッチに少しだけ似ているが、当然ハンマーで叩いても反応はなし。何かほかのアイテムが必要なのだろうか

A7 高台の島

謎の建物がある小さな島

とても小さな島で、陸地のほとんどを謎の建物が占めている。上陸はできるが、この建物にはなぜか入り口がない。周囲を調べても、手がかりになるものは、一切ない。

近くには海賊船もいるので、長居をしても危険なだけだ。様子を見たら、すぐに立ち去るしかない。

F1 ひし形段の島

まだ上陸すらできない…

この島は足場が高く、どこを探しても上陸できそうな場所がない。周囲の海は波が穏やかで、波を利用してよじ登ることもできないのだ。

敵がいる様子もなく、滝が流れ落ちていて平和そうな島だが、上陸できないのでは意味がない。今の段階では何もできないようだ。

コログ族の木を救え！

禁断の森をクリアしたあと、8人のコログ族が旅立ったのを覚えているだろうか。彼らは木を植えるために各地へ散っていったのだが、その木がガノンドロフの影響で枯れそうになっているのだ。

木を救うには、まず森の島であきビンに森の水を汲む。そして、20分以内に各島にあるコログ族の木に、森の水をかけていくのだ。成功するとハートのかけらがゲットでき、木も立派に成長してくれる。

⬆森の水は、20分経過するとただの水になってしまうが、それまでは何度でも使用できる。用意するあきビンは一つでOKだ

⬆各島のコログ族は森の水のタイムリミットを教えてくれる。20分なら、疾風の唄を使えば難しい条件ではないだろう

コログ族がいる8つの島

● 親子島	(B2)	● とび岩の島	(F7)
● 魚の島	(D2)	● 針岩の島	(E1)
● さめ島	(F3)	● 東の妖精島	(C5)
● ダレの島	(E5)	● 星島	(A2)

はみだしタクト

オープニングでリンクが昼寝していたプロロ島の見張り台。ここのてっぺんで20ルピー見つけることができる。ヒョイの実でカモメを操ってゲットするか、デクの葉で飛んでいこう。

チュチュから一度チュチュゼリーを取っても、復活すれば再度チュチュゼリーを盗んだり取ったりできる。でも青チュチュだけは、一度ゼリーを取ると、同じ青チュチュからは二度と手に入らない。

ここまでのハートのかけらリスト

オープニングから大地の神殿をクリアするまでに、リンクが集めることができるハートのかけらは以下の通り。取り忘れたかけらがないか、あらためてチェックしておこう！

右のページで取り方もチェック!!

	1	2	3	4	5	6	7
A	魔獣島 1 1F左下の部屋の宝箱	星島 2 地下で敵を9体倒す	北の妖精島	?	月島 3 サルベージ(宝のマップ11使用)	七星島 4 ダイオクタを倒す	高台の島
B	四の目島	親子島	めがね島 5 大砲ゲームをクリアする	タウラ島 6 ～ 12 詳しくは右のページを見よう!	足形島 13 地下の宝箱 14 サルベージ(宝のマップ30使用)	竜の島 15 ～ 17 詳しくは右のページを見よう!	飛行やぐら 18 鳥人間コンテストでゴールする
C	西の妖精島	石渡り島 19 お面テリーの店で950ルピーで買う 20 海上の光の輪でサルベージ 21 サルベージ(宝のマップ2使用)	チンクル島 22 ダイオクタを倒す	北の三角島	東の妖精島	火山島	三連星島
D	三の目島 23 サルベージ(宝のマップ38使用)	魚の島 24 デクの葉で飛んだ先の宝箱	一の目島	六の目島 25 センスイ鑑内部	神の塔	東の三角島	トゲの妖精島 26 ???
E	針岩の島 27 高い岩場の衝撃スイッチをカモメで作動させる	鉄の島	巨顔石島 28 やぐらの砲台をすべて破壊する	南の三角島	ダレの島	バクダン島 29 炎に囲まれたスイッチの上にマグテイルを乗せる 30 サルベージ(宝のマップ20使用)	高鳥岩の島
F	ひし形段の島 31 サルベージ(宝のマップ23使用)	五の目島	さめ島	南の妖精島 32 サルベージ(宝のマップ4使用)	?	森の島 33 南東の小島の宝箱 34 森の水を8か所の枯れ木にかける 35 サルベージ(宝のマップ31使用)	とび岩の島
G	てい鉄形の島 36 デクの葉ゴルフをクリアする	プロロ島 37 リンクの家の床下 38 大きな黒ブタに万能エサを与える 39 赤シャチに500回以上打ちこむ	大地の島 40 カモメで岩場の上まで取りに行く	二の目島	カクカク島 41 ブロックを動かして島の上まで登る 42 サルベージ(宝のマップ15使用)	船レース場	五星島 43 センスイ鑑内部 44 サルベージ(宝のマップ33使用)

この島ではこうしょう!

取るまでにちょっと手順が必要なハートのかけらもある。ここで、それらについて、まとめて紹介しよう。

B3 めがね島

⬆50ルピーで1回挑戦できる。10発のバクダンで、5隻の敵船を沈没させるのだ。大砲を上下左右に微調整しながら撃つべし!

B7 飛行やぐら

⬆鳥人間コンテストで最後まで飛ぶためには、二の目島の大妖精(ダイオクタを倒すと出現)に魔法力をアップしてもらう必要あり!

D2 魚の島

⬆南東にある離れ小島に登り、風の唄で北西の方角に風を向けて、デクの葉で島のくぼみの部分に飛んでいこう

B4 タウラ島

6 ミニゲーム屋の沈没ゲームをクリア(1回目)。
7 キラービーとのかくれんぼをクリア。
8 オークションで落札。
9 写し絵の箱DXで、ミニゲーム屋前の女の子を撮影し、それを散歩好きの男に見せる。その後カフェバーで2人に会う。
10 露店のスズナリさんの話を聞く。各地の露天商からもらった品物を交換していく。親子島にいる露天商からポストマンの像を入手し、それを魚の島にいる露天商にあげる。
11 魔獣島をクリア(2回目)後、女の子から「モ」さんへの手紙を預かる。それをポストに出し、返事が来たらそれを女の子に渡す。
12 炎の矢で灯台を灯す。

⬆この写真を散歩好きの男に見せると、男は彼女に告白する決意を固める。カフェバーに行って2人に会おう

⬆いわゆる「わらしべイベント」。もらったアイテムを、それをほしがっている露天商に渡していけばいいのだ

B6 竜の島

15 禁断の森クリア後、リト族の族長からの手紙を受け取る。
16 郵便の仕分けアルバイトで、バイト君に25枚仕分けを見せて母への手紙を入手する。それをポストに出し、母から返事をもらう。
17 兵士に金の羽根を20枚渡し、兵士の彼女からの手紙を受け取る。

⬆禁断の森をクリアしたら、ポストのチェックを忘れないように。ハートのかけらを集めてリンクをタフな男にするのだ

⬆兵士の彼女からリンク宛てに手紙が届く。兵士の彼女は鳥マニアで、金の羽根のお礼にハートのかけらをくれる

E1 針岩の島

⬆カモメで高い足場の上にある衝撃スイッチをONにすると、宝箱の周りにある炎が消える。衝撃スイッチの周りの敵に要注意!!

E3 巨顔石島

⬆砲台を壊すとき、いったんやぐらの上に登って、砲台の真上の床にバクダンを置いて壊せば、簡単に壊せるのだ

F6 森の島

33 のハートのかけらの取り方について。まず、デクの樹がある大きな部屋で、ニテン堂へ向かう出口まで来る。そこから、ブイババ+デクの葉で途中にある木の足場に乗り、そこからデクの葉で先に見える出口まで飛ぼう。そこから出ると、森の島の南東の方角に、離れ小島が見える。風の唄で風向きを南東に変えて、デクの葉で離れ小島まで飛んでいこう。離れ小島にある宝箱を開けるのだ。

⬆ニテン堂への出口前にブイババがあるので、それを使ってジャンプし、デクの葉で途中にある木の足場まで飛んでいこう

G1 てい鉄形の島

⬆風の唄で旗のある方角に風向きを変え、デクの実をデクの葉であおいで転がそう。穴に入れればトゲが消えるのだ

G5 カクカク島

⬆動かせるブロックには模様が描いてある。半分だけ引きずり出した状態でも、そのブロックの上に乗ることが可能だ

はみだしタクト

リンクがポウに捕まったら、タクトを使ってみよう。タクトの使用画面でほうっておくと、ポウが消えるのだ。敵が多いときにこの技を使えば、安全に混乱を治すことができるぞ。

ニテン堂へ行こう！

森の島の近くにある秘密の場所、その名はニテン堂ギャラリー。ストーリーにはまったく関係ない場所だが、一度でも足を踏み入れたならハマること間違いなし！

ニテン堂では何ができるの？

カラーの写し絵を渡せばフィギュアができる！

ニテン堂はフィギュアの殿堂。人物や敵などを撮影したカラーの写し絵を店主に渡すと、本物そっくりのフィギュアを作ってくれるのだ。

作ったフィギュアは、ニテン堂内に設けられたギャラリーに設置される。

フィギュアを作るために必要な写し絵の基本条件は「顔が写っていてほぼ全身が写っているカラーの写し絵であること」。条件をクリアした写し絵を渡し1日が経過すると、楽しいコメントがついた珠玉の作品が完成する。

↑まずは、フィギュアにしたい人物などを写し絵の箱DXで撮影しよう。フィギュアは顔が命なので、特に注意をはらおう

↑ニテン堂の店主にして造型師のツクルハジメさん。彼に撮影した写し絵を見せよう。このような反応が返ってきたら作成開始

↑写し絵を渡して待つこと1日。完成したフィギュアは、まさに珠玉の出来映えだ。このフィギュアの説明で、ゲーム中ではわからない人物の名前なども明らかになる

たくさんフィギュアを集めたい！

効率よく集めるために

チュチュなどの敵は、多くのバリエーションが存在する。その場合どれか1種類だけ撮影してフィギュアを作れば、すべてのバリエーションがセットになった状態で完成するのだ。色が違うからといって、同じ姿の敵を何種類も撮影することはない。写し絵の箱に残せる写し絵は、たったの3枚。すべて違うものを撮影して残しておくようにしよう。

シャッターチャンスは逃すな

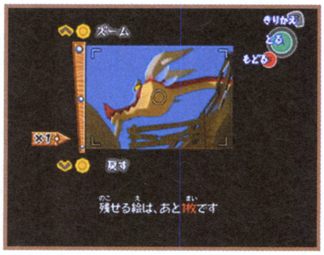
テトラはストーリー中によく登場するが、すぐにいなくなってしまうことが多い。このようなキャラクターは、撮影できるチャンスがあれば、そのチャンスを逃してはならない。リト族のすみかにいるコモリも、メドリが賢者として覚醒すると出現しなくなってしまうので要注意だ。

ほかに、海を移動しているサルベージ隊は、次にいつ会えるかわからないので、見かけたらすぐに撮影した方がいいだろう。倒すと出現しなくなるダンジョンボスなども、撮影できるチャンスが限られている。

ここだ、と思ったらすぐに撮影しておくことが大切だ。

例外的な場合もある

ヴァルーのようなとても巨大なキャラクターや、動きの素早い敵などは、なかなかベストな状態で撮影するのが難しい。しかし、このようなタイプのキャラクターの場合、写し絵の条件が甘いようなので、多少おかしな写し絵でもとりあえず見せてみよう。自分ではだめだと思っていた写し絵でも、意外にOKしてくれる場合が多い。



↑巨大なヴァルー様の全身を写し絵にするのは不可能。そんな場合は、こんな写し絵でも例外的にOKしてくれるのだ

伝説の写し絵をゲットしよう

写し絵の箱がDXになったあとにゲンゾーさんと話すと、50ルピーで伝説の写し絵を売ってくれる。これには、リンクでは撮影不可能なキャラクターたちが写っているのだ。日替わりで絵柄も変わるので要チェック！

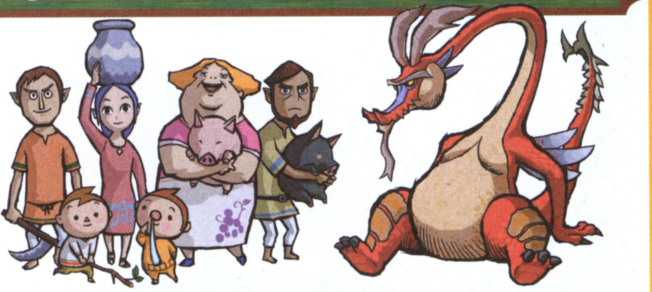
はみだしタクト

大地の島の砂浜には、1ルピー、5ルピーがたくさん埋まっている。剣やブーメランでゲットできる。ただし、一度ゲットすると、二度と復活しない。小銭がほしい人は大地の島へゴー！

今回までにゲットできるフィギュアをチェック！

ここまでで126体！目指すは完全コンプリート！

このリストには、大地の神殿をクリアするまでに撮影可能なすべてのキャラクターがリストアップされている。いる場所や条件を確認してコンプリートを目指そう。作成されたフィギュアは、プロロ島・タウラ島・竜の島・森の島・海・ダンジョン・魔獣島の各部屋に分類されて設置される。ゲットしたらチェック欄に印をつけて確認していこう。



置かれる部屋	フィギュアの名前	いる場所・撮影条件・入手条件等	
プロロ島	アリル	おばあちゃんを作るとゲット	✓
	リンクのおばあちゃん	リンクの家にいる	✓
	チャツボねえちゃん	ツボを頭の上に乗せて歩いている	✓
	青ジイ	プロロ島にある家の2Fにいる	✓
	赤シャチ	プロロ島にある家の1Fにいる	✓
	アブリおじさん	ブタを飼っている一家のお父さん	✓
	ロースおばさん	ブタを飼っている一家のお母さん	✓
	マサオ	プロロ島で草刈りをしている	✓
	ジョエル	ブタを飼っている一家の子供	✓
	ヂル	ブタを飼っている一家の子供	✓
	ジャブー	伝説の写し絵でゲット	✓
	野ブタ	プロロ島やタウラ島にいる	✓
	カモメ	いろいろな島や海の上を飛んでいる	✓
タウラ島	カニ	いろいろな島の浜辺にいる	✓
	トトゥ	石碑の前で踊っている	✓
	ムール	露店でバイトをしている	✓
	ムールの父	元はお金持ち。後に貧乏になる	✓
	マギー	オークション会場の2Fにいる	✓
	マギーの父	元は貧乏。後にお金持ちになる	✓
	バクダン屋　キャノン	バクダン屋の店主	✓
	クスリ屋　ドク・ヴァンダム	チュチュのクスリ屋の店主	✓
	写し絵師　ゲンゾー	写し絵師の館にいる	✓
	露天のあるじ　スズナリ	露店の店主	✓
	幸せおばさん　ミセス・マリー	しあわせ教室の先生	✓
	タウラ島少年団「キラービー」	4体セット。誰を撮ってもよい	✓
	ポトフとジョイナー	おませなヒントちゃん。2体セット	✓
	アントン	町を散歩している	✓
	キーボウ	風力観覧車を管理している	✓
	カメオ	階段に座っている	✓
	リリアン	カフェバーの店主	✓
	リンダ	ミニゲーム屋の前にいる	✓
	サム	ベンチに座って海を見ている	✓
	ゴサク	昼のカフェバーにいる	✓
	ガリクソン	よくポストに手紙をだしている	✓
	ポピンズとベラ	井戸端会議をしている。2体セット	✓
	ミサーエ	オークション会場の裏にいる	✓
	ミネンコ	チュチュのクスリ屋の前にいる	✓
	船乗り　ガマ	しあわせ教室の近くにいる	✓
	船乗り　ケンヤ	ポストの前にいる	✓
	船乗り　ダンプ	バクダン屋の前にいる	✓
	船乗り　キャンディー	船着き場で海を見ている	✓
竜の島	メドリ	リト族のすみかの外にいる	✓
	コモリ	親方様の息子	✓
	親方様	リト族のすみかの2Fにいる	✓
	ポストマンのオドリー	親方様を作るとゲット	✓
	スケットとガクット	親方様の近くにいる。2体セット	✓
	コマリ	メドリが覚醒すると撮れなくなる	✓
	ヒラリ	リト族のすみかの外にいる	✓
	ホスット	金の羽根をほしがっている兵士	✓
	ナマリ	リト族のすみかの1Fを歩いている	✓
	ズバットとバシット	見張りの兵士。2体セット	✓
	オビー	飛行やぐらにいる	✓
	ウィリー	飛行やぐらにいる	✓
	クパリ	ポストマンハウスにいる	✓
	パシリ	リト族のすみかの2Fを歩いている	✓
	バイト君	ポストマンハウスのバイト	✓
	ヴァルー	竜の山の頂上にいる	✓
	フーチンとライチン	海上でライチンを撮る。2体セット	✓
	ラルト	伝説の写し絵でゲット	✓
森の島	マコレ	森の島にいる	✓
	セルチ	禁断の森クリア後は東の妖精島へ	✓
	アルダ	禁断の森クリア後はとび岩の島へ	✓
	オーク	禁断の森クリア後は星島へ	✓

置かれる部屋	フィギュアの名前	いる場所・撮影条件・入手条件等	
森の島	ウォルナ	禁断の森クリア後はダレの島へ	✓
	バーチ	禁断の森クリア後はさめ島へ	✓
	ラミン	禁断の森クリア後は親子島へ	✓
	ニヤト	森のクスリ屋の店主	✓
	エルム	禁断の森クリア後は針岩の島へ	✓
	ラブラ	禁断の森クリア後は魚の島へ	✓
	デクの樹	森の島にいる	✓
	造型師　ツクルハジメ	ニテン堂ギャラリーの店主	✓
	マニー・A	ニテン堂ギャラリーの会員	✓
海	テトラ	ハイラル城へ向かうときに撮れる	✓
	ゴンゾ	テトラを作るとゲット	✓
	セネカ	テトラを作るとゲット	✓
	ナッジ	テトラを作るとゲット	✓
	ズコ	テトラを作るとゲット	✓
	ニコ	テトラを作るとゲット	✓
	モッコ	テトラを作るとゲット	✓
	チンクル	チンクル島にいる	✓
	アンクル	チンクル島にいる	✓
	デイビッドJr.	チンクル島にいる	✓
	魚男	各島々の海域にいる	✓
	さすらいの露天商	魚の島などにいる。3体セット	✓
	ホーホーおじさん	プロロ島などで何かを観察している	✓
	テリー	テリーショップの店主	✓
	サルバトーレ	タウラ島とめがね島にいる	✓
	船乗り　トレホ	船レース場と夜のカフェバーにいる	✓
	サルベージ隊	海上を船で移動している	✓
	妖精	大妖精の泉などにいる	✓
	大妖精	伝説の写し絵でゲット	✓
	妖精の女王	伝説の写し絵でゲット	✓
	ゼルダ姫	ハイラル王を作るとゲット	✓
	ハイラル王	伝説の写し絵でゲット	✓
ダンジョン	ボコブリン	妖精の森などにいる。3体セット	✓
	ブチブリン	魔獣島などにいる。4体セット	✓
	チュチュ	足形島などにいる。5体セット	✓
	グース	ネズミ。ボムチュウとセット	✓
	キースとファイアキース	コウモリのような敵。2体セット	✓
	マグテイル	竜の山のほこらなどにいる	✓
	カーゴロック	竜の山のほこらなどにいる	✓
	ピーハット	禁断の森などにいる	✓
	ボコババ	森の島などにいる	✓
	モース	禁断の森などにいる	✓
	赤バブル　青バブル	神の塔などにいる。2体セット	✓
	フロアマスター	2回目の魔獣島などにいる	✓
	アモス	石像のような敵。神の塔などにいる	✓
	デグアモス	大きな石像。神の塔などにいる	✓
	ポウ	大地の神殿などにいる。4体セット	✓
	リーデッド	大地の神殿などにいる	✓
	オクタロック	森の島などにいる	✓
	シーハット	海上にいる	✓
	グヨーグ	サメのような敵。海上にいる	✓
魔獣島	モリブリン	魔獣島などにいる	✓
	ガモース	禁断の森の中ボス。2体セット	✓
	タートナック	神の塔の中ボス	✓
	タートナック	盾を持ったタートナック	✓
	ファントムガノン	2回目の魔獣島の中ボス	✓
	スタルフォス	大地の神殿の中ボス	✓
	ウィズローブ	神の塔などにいる	✓
	ダイオクタ	海上の特定の場所にいる	✓
	カーレ・デモス	禁断の森のボス	✓
	裁定者　ゴードン	神の塔のボス	✓
	大怪鳥　ジークロック	2回目の魔獣島のボス	✓
	封印の守護者　ジャイ・ハーラ	大地の神殿のボス	✓
	ガノンドロフ	伝説の写し絵でゲット	✓

はみだしタクト

神の塔のボス、裁定者ゴードン。このボスのフィギュアは、倒したあとの壁にはりついた状態を撮影した写し絵でも作成してもらえる。すでに倒してしまっている人も、これで安心。

●特別企画●やさしいハイリア文字教室

竜の山のほこらのヴァルー様や、森の島のデクの樹様、それにジャブー様が言葉を発したとき、メッセージウインドウに見慣れぬ記号が並んであせったのではないだろうか。あの記号のような文字はハイリア文字といって、遠い昔からハイラルの民に使われてきた言葉なのだ。そこで…、突然ですがハイリア文字教室を開きます。起立、礼、着席！

STEP 1 ハイリア文字はカタカナに似ている

それでは教科書の…、じゃなくて取扱説明書のP30を開いてください。ハイリア文字とひらがなの対応表が掲載されていますね。画面に表示されたハイリア文字と、説明書の対応表を見比べて、じっくりと解読するのもいいけれど、それではちょっと効率が悪い。もっとスラスラ読めるようになる方法はないだろうか…。あるのです。

説明書ではひらがなとの対応になっているのでわかりにくいけど、これをカタカナとの対応表に作り直すと右の対応表のようになる。どう？ ハイリア文字とカタカナの共通点が、なんとなくわかるでしょ？

ハイリア文字カタカナ対応表

アイウエオ	カキクケコ
サシスセソ	タチツテト
ナニヌネノ	ハヒフヘホ
マミムメモ	ヤ ユ ヨ
ラリルレロ	ワヲン

STEP 2 カタカナに似ていない文字をチェック！

じゃあ、さっそく例題1を読んでみよう。なんて書いてある？

例題1 （ハイリア文字）

簡単でしょ。じゃ、もうひとつ。例題2を読んでみよう。

例題2 （ハイリア文字）

今度は難しいでしょ。なぜ例題1はすぐに読めて、例題2は読めないのか。

それは同じハイリア文字の中でも、カタカナによく似た字と、あまり似ていない字があるからだ。STEP1の対応表をよく見ると、黒いカタカナとハイリア文字はよく似ているけど、赤いカタカナとハイリア文字はあまり似ていないことがわかるだろう。例題1は黒い文字だけで作られた言葉（オオキナコエ）で、例題2は赤い文字だけで作られた言葉（ケイサツケン）なのだ。

⬆日本語では「ちゅうい」の「ゅ」などは小さく表記するけど、ハイリア文字では同じ大きさで書いているようだ

⬆一見カタカナに見えなくても、よく使われる文字は暗記しておこう。たとえばこのポスターには、2回以上使われている文字が3種類も

STEP 3 ややこしい文字をマスターしよう

「ハ」に似た文字

ほかのハイラル文字と似ているために読めない、ややこしい文字をマスターしよう。まずはこれ。

（ハイリア文字） ハ ヘ ル ス

なんというややこしさ…。この「ハ」のそっくりさんたちをまとめてこう呼ぶ。「ハ、ヘルス」。つまり歯は健康（ヘルス）にとって大切ということですな。「ハ、ヘルス」ね。覚えた？

これらのハイリア文字を、1文字ずつ覚えると大変だけど、このように単語で覚えるとどう？

（ハイリア文字） ハイラル

横に正解が書いてあると「なるほどね」って感じでしょ。ハイラルの「ハ」はアルファベットの「H」と似ているので、「HYRULE」の「H」というふうに覚えるといい。同時に「ル」も覚えよう。「ハ」にそっくりだけど、こいつは「ル」。単語で覚えよう。

（ハイリア文字） ハル

はい、覚えたね。「ハハ」じゃないよ、「ハル」だよ。

あとは「ス」と「ヘ」だけど、これら2文字が「ハ」でないことは、もう特定できると思う。「ヘ」は、よく見ると右部分が短い。カタカナの「ヘ」の右肩下がりな感じと似ているので、その特徴で覚えられそうだ。

ということは残りの「ハ」そっくりさんが、「ス」ということになる。「ハ」に似ているけれど、「ハ」じゃないのは「ス」。「ハ、ヘルス」の「ス」だ。これで覚えた？

「・」のある文字

丸い点が文字の一部として打たれているものを集めてみた。一見カタカナに見えない赤い文字ばかりだ。

（ハイリア文字） カ ク セ モ ロ ワ ン

「ク」が「タ」に見えてしまうけど、こんなふうに並べると…。

（ハイリア文字） リンク

リンクの名前には、丸点のついた文字が2つも入っている。これで「タ」と「ク」を間違うことはない。

これらの丸点文字の中で、大切なのは「カ」と「ン」だ。なぜかと言うと、よく使われる文字だからだ。あれこれ考える前に、「カ」と「ン」だけは形で覚えてしまったほうがはやい。

丸点をぐるっと囲って下だけ空いているのが「カ」。丸点文字の中で唯一、丸点が囲まれていないのが「ン」だ。

ぐるっと丸点が囲まれた、カ （ハイリア文字） カ

丸点が囲まれていない、ン （ハイリア文字） ン

そのほかの丸点文字「セ・モ・ロ・ワ」は、一見カタカナには見えないけれど、単語の中にあれば自然と読めてしまうのではないだろうか。試しに例題3～4を読んでみよう。

例題3 （ハイリア文字）

4文字めが「ク」に見えるけど、間違えないように。「ウ」です、これは。

例題4 （ハイリア文字）

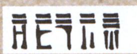
これもポイントは4文字め。よく使われる文字、「シ」だ。

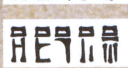
STEP 4 自分の名前を書いてみよう

これでだいたい半分くらいの文字が読めるようになったと思う。文章になっていると、ところどころわからなくても、前後の文字との関係を考えれば、70～80%は解読できるはずだ。

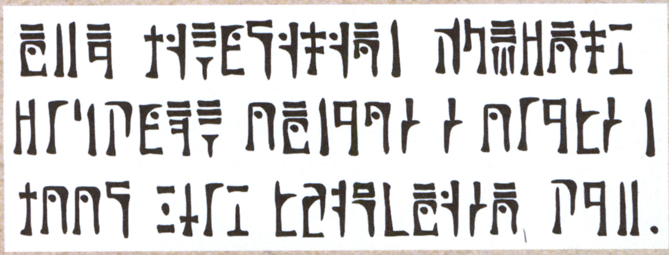
ほぼ読めるようになったら、次はハイリア文字を書いてみよう。とは言っても、すべての文字を書き取る必要はない。自分の名前と、好きな人の名前と、好きな歌手の名前ぐらいでかまわない。だいたい15文字くらいは、違う文字を書くことになると思う。3回ほど書いてみれば、そこに使われているハイリア文字に愛着がわいてくるだろう。その文字はもう忘れない。読むだけなら、楽勝、楽勝。

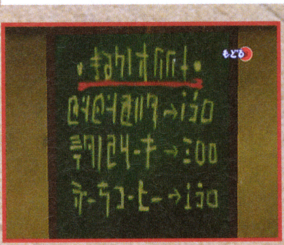
↑これくらいはスラスラ読めるようになったでしょ？ ちなみに、にごった音は文字の上に二本線、パピプペポの場合は文字の上につぶれた四角を加える。説明書の対応表を見て、すぐにわかった人が多いと思う


バビブベボ


パピプペポ

STEP 5 長文を読んでみよう





←ハイリア文字が読めると、こういうこまかい部分もチェックしたくなる。メニューの2つめ、おいしそうだねえ！

レアなTシャツがあたります。

キミの熱い1票が『風のタクト』のなんでもナンバー1を決定する！

ゼルダの伝説 風のタクト なんでもランキング

もはや恒例、「ゼルダなんでもランキング」！、みんなで『風のタクト』のなんでもナンバー1を決定しようじゃあーりませんか。下記の例を参照して、ハガキにキミのお気に入りキャラなどを記入してください。投票してくれた人の中から、抽選で6名にゼルダTシャツをプレゼントします。ランキングの結果は2月21日発売のニンドリ85号で発表します。1人1枚の応募を原則とします。さあ、ポストへゴー！

Tシャツのサイズをひとつだけ書いてください(MかL)。

1 好きなキャラ3人

男女/種族/敵・味方を問いません。好きなキャラクターを3人書いてください。名前のわからないキャラは、出会う場所や姿などを具体的に書いてもらえれば集計します。ちなみに写し絵の箱DXを持っていれば、森の島にあるニテン堂でフィギュアを作ってもらうことで名前がわかります。

2 好きなアイテム1つ

リンクのゲットするアイテムの中で好きなものを書いてください。

3 好きなエリア1ヶ所

海の島々やダンジョンの中で好きな場所を書いてください。

4 好きな音楽1曲

タクトの唄、特定の場所や場面のBGMで好きな曲を書いてください。

5 かんちがい攻略・難しかったところ・悩んだところ・ゲームの感想など…

誰にでも、人に言えない恥ずかしいかんちがいがあると思う。あとで正解がわかったとき、「なんて間抜けなかんちがいをしていたんだ…」と情けなくなったことがあるでしょ？ そんなかんちがいを教えてください。とくに思い浮かばなかった場合は、難しかったところ、悩んだところ、ゲームの感想などを書いてください。

応募ハガキの書きかた

希望のTシャツサイズ
M
1 好きなキャラ3人
テリー、テトラ、モリブリン
2 好きなアイテム
デクの葉
3 好きなエリア
神の塔
4 好きな音楽
タウラ島
5 かんちがい攻略
おばあちゃんを元気にするために妖精の粉が必要と聞いたので、バクダンを妖精の泉に投げてみた。

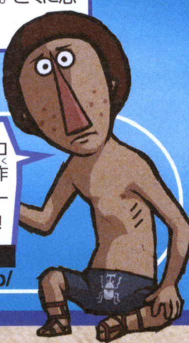
宛先はこちら！

ハガキの表に、自分の郵便番号・住所・氏名・電話番号を忘れずに書いてください。締切は1月31日必着。

〒102-0082
東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部
「ゼルダなんでもランキング」係

特別限定 ゼルダのTシャツ 6名にプレゼント!!

表側はココで見られる！



京都ノ かじゅあるうぇあしょっぷ「ロフトマン」サンガ、任天堂公認デ作ッタオリジナルTシャツナノダ。ほーむぺーじハ、下ノあどれすヲちぇっく！

ロフトマンHPのURL
http://www.loftman.co.jp/

※サイズはMとLの2種類があります。

ストーリー攻略 第3回

トクサネシティのジムリーダー フウとランを倒し7つ目のバッジをねらえ!

ポケットモンスター ルビー Pokémon
ポケットモンスター サファイア Pokémon

今回で3回目を迎えるストーリー攻略も、いよいよ終盤に突入。119番道路の博士の子供とのバトルから、トクサネシティジムリーダーのフウとランに挑戦するまでを攻略。また、すてられぶねのイベントなども合わせて解説していくぞ。

GBアドバンス

タイトル	ポケットモンスター ルビー・サファイア	ジャンル	RPG
発売元	(株) ポケモン	プレイ人数	1〜4人用
発売日	発売中	備考	GBA専用通信ケーブル対応
価格	4800円		

119番道路〜トクサネシティまで 最速攻略チャート

119番道路
❶博士の子供とバトル 勝てばひでんマシン02「そらをとぶ」がもらえる
▼
ヒワマキシティ
❷120番道路へ
▼
120番道路
❸ダイゴと会話し、カクレオンとバトル 勝って「デボンスコープ」をもらう
▼
ヒワマキシティ
❹ジムの前の見えない何かに「デボンスコープ」を使用する
❺ジムリーダーナギに挑戦
▼
120番道路
▼
121番道路
❻謎の組織の立ち話を見る
▼
ミナモシティ
❼謎の組織のしたっぱと会話
▼
121番道路
▼
122番水道
❽おくりびやまへ
▼
おくりびやま
❾頂上にいる謎の組織を倒し、『ルビー』なら「べにいろのたま」『サファイア』なら「あいいろのたま」をもらう
▼
122番水道
❿カイナシティへ
▼
123番道路
▼
118番道路
▼
キンセツシティ
▼
110番道路
▼
カイナシティ
⓫ふねのりばの前にいるクスノキかんちょうと話す
▼
110番道路
▼
キンセツシティ
▼
118番道路
▼
119番道路
▼
ヒワマキシティ
▼
120番水道
▼
121番道路
▼
ミナモシティ
▼
マグマ団・アクア団アジト
⓬潜水艇の前にいる謎の組織のかんぶとバトル
▼
124番水道
⓭トクサネシティへ
▼
トクサネシティ
⓮左上の民家の中で、ダイゴからひでんマシン08「ダイビング」をもらう
⓯ジムリーダーフウとランに挑戦

前号までのストーリーの流れ(ミシロタン〜シダケタウン)

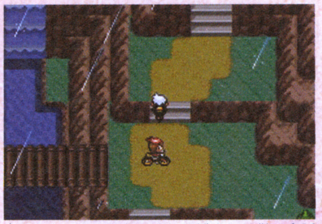
ミシロタウン
・ 2Fの時計を合わせる
・ オダマキ博士の子供と会話
▼
101番道路
・ 最初のポケモンを選びオダマキ博士を助ける
▼
ミシロタウン
・ 最初に選んだポケモンをもらう
▼
101番道路
▼
コトキタウン
▼
103番道路
・ 博士の子供とバトル
▼
コトキタウン
▼
101番道路
▼
ミシロタウン
・ オダマキ博士から「ポケモンずかん」をもらう
▼
101番道路
▼
コトキタウン
▼
102番道路
・ トウカシティへ
▼
トウカシティ
・ ジムでセンリと話し、ミツルのポケモンゲットを見守る
▼
104番道路
・トウカの森を抜けてカナズミシティへ
▼
トウカのもり
・ 謎の組織とバトル
▼
104番道路
▼
カナズミシティ
・ いあいぎりオヤジから「ひでんマシン01」(いあいぎり)をもらう
・ ジムリーダーツツジに挑戦
▼
116番道路
・ 謎の組織を追う
▼
カナシダトンネル
・ 謎の組織とバトルし、「デボンのにもつ」をゲット
▼
116番道路
▼
カナズミシティ
・ デボンの社長から「ポケナビ」と「ダイゴへのてがみ」をあずかる
▼
104番道路
▼
トウカのもり
▼
104番道路
・ ハギろうじんのこやで、ろうじんと話して船に乗る
▼
ムロタウン
・ ジムリーダートウキに挑戦
▼
106番水道
・ いしのどうくつへ
▼
いしのどうくつ
・ 入口にいる男から「ひでんマシン05」(フラッシュ)をもらう
・ 奥にいるダイゴに「ダイゴへのてがみ」を渡す
▼
ムロタウン
・ ハギろうじんと話して、船に乗ってカイナシティへ
▼
109番水道&うみのいえ
・ 通り抜けてカイナシティへ
▼
カイナシティ
・造船所1Fの人と会話
・博物館2Fでクスノキかんちょうと会話。その後現れる謎の組織とバトル
▼
110番道路
・博士の子供とバトル
▼
キンセツシティ
・ ジムの前にいるミツルとバトル

博士の子供とのバトルに勝利し「そらをとぶ」をゲットせよ

119番道路では、3回目となる博士の子供とのバトルが待っている。相手のポケモンもかなり成長しているので、てんきけんきゅうじょ内でHPを回復しておくのが得策だろう。ここで手に入る「そらをとぶ」を使うことで、今まで訪れたことのある街なら、一瞬で行けるようになるのだ。

1 博士の子供とバトル

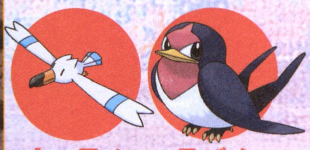
てんきけんきゅうじょのイベントをクリアし119番道路を下っていくと、「じてんしゃ」に乗った博士の子供が登場し、腕だめしにバトルを挑んでくる。このバトルに勝てば、ひでんマシン02「そらをとぶ」をもらうことができるのだ。これをポケモンに覚えさせれば、移動が楽になる。


↑雨の中、さっそうと現れる博士の子供。会話のあとにバトルに突入することに

↑相手のポケモンは3匹だがどれも手ごわい。下のリストを参考に作戦を練ろう

主人公のポケモン	博士の子供のポケモン		
キモリ	ホエルコ	キノココ	ワカシャモ
アチャモ	キノココ	ドンメル	ヌマクロー
ミズゴロウ	ドンメル	ホエルコ	ジュプトル

こんなポケモンに


キャモメ　スバメ

「そらをとぶ」があれば

ヒワマキジムのナギに勝利し、「フェザーバッジ」を持っていればフィールド上で使える。

ワンポイントアドバイス 「ひみつきち」を作ってみては？

あちこちで発見できる小さなくぼみは、「ひみつのちから」のわざを使うことで、ひみつきちを作ることが可能になる。最初はただの空洞だが、もようがえグッズを集めることでオリジナルのきちが完成するぞ。

「ひみつのちから」を使用！

「ひみつのちから」は111番道路でもらえる

「ひみつのちから」は111番道路でもらえるぞ。また入手後は、カイナいちばでも3000円で買えるようになるので、複数のポケモンに覚えさせることができるのだ。もちろんバトルにも使えるぞ。

←使う場所によって追加効果の違うふしぎなわざだ

もようがえグッズをそろえよう

←ヒワマキシティはイスのもようがえグッズが充実している。値段はどれも一緒だが、バリエーションはさまざま

ミナモシティはグッズが豊富

詳しくは44ページ

←P44で訪れることになるミナモシティのデパートは品揃え豊富

- ジムリーダーテッセンに挑戦
- 右下の民家でひでんマシン06「いわくだき」をもらう

117番道路
シダケタウン
111番道路
- 「いわくだき」で112番道路へ

112番道路
- ほのおのぬけみちから113番道路へ

ほのおのぬけみち
- 通過して113番道路へ

112番道路
113番道路
- ハジツゲタウンへ

ハジツゲタウン
- 114番道路へ

114番道路
- りゅうせいのたきへ

りゅうせいのたき
- 謎の組織がいん石を持ち去るのを見る

114番道路
ハジツゲタウン
113番道路
112番道路
ほのおのぬけみち
112番道路
- ロープウェイに乗って山頂へ

えんとつやま
- 謎の組織のリーダー「ルビー」ならマツブサ、「サファイア」ならアオギリを倒す

デコボコさんどう
- 通過してフエンタウンへ

フエンタウン
- ジムリーダーアスナに挑戦

112番道路
111番道路
キンセツシティ
117番道路
シダケタウン
カナシダトンネル
- 「いわくだき」でトンネルをつなげて「ひでんマシン04」（かいりき）をもらう

116番道路
カナズミシティ
104番道路
トウカのもり
104番道路
トウカシティ
- ジムリーダーセンリに挑戦
- ジムをクリア後、ミツルの父と話し「ひでんマシン03」（なみのり）をもらう

102番道路
コトキタウン
103番道路
110番道路
キンセツシティ
118番道路
- 119番道路へ

119番道路
- てんきけんきゅうじょへ

てんきけんきゅうじょ
- 謎の組織を追い払う

ヒワマキのジムをクリアしてミナモシティを目指せ

ヒワマキシティのジムをクリアし、先を目指すのが目的となる。ジムに入るために120番道路で「デボンスコープ」を手に入れる必要がある。手に入れたら、ヒワマキシティへ戻ってジムに挑戦だ。ひこうタイプがメインなので、でんきタイプのポケモンを育てていれば楽に戦えるだろう。

2 ヒワマキシティから120番道路へ

ジムの前に見えない何かが立ちふさがっていて、このままではジムに挑戦することはできない。ふさいでいるものの正体はカクレオン。120番道路で手に入る「デボンスコープ」がなければジムに挑戦できないので、ポケモンを回復させ、「ハイパーボール」を買ったら120番道路へと進もう。

3 デボンスコープをもらってカクレオンとバトル

橋の上にいるダイゴに話しかけて、「デボンスコープ」をもらおう。見えない何かを調べれば、正体を見破れるようになるぞ。正体を暴くとカクレオンとのバトルになる。めったに出ないポケモンなので、確実にゲットしておこう。「ネストボール」の手前に、もう1匹いるぞ。

⬆このあとカクレオンとのバトルになる

ヒワマキシティ

買い物リスト

スーパーボール	600円
ハイパーボール	1200円
いいキズぐすり	700円
すごいキズぐすり	1200円
どくけし	100円
まひなおし	200円
ねむけざまし	250円
げんきのかけら	1500円
シルバースプレー	500円
ウッディメール	50円

買い物リスト

ちいさいつくえ	3000円
ポケモンつくえ	3000円
ずっしりつくえ	6000円
ゴツゴツつくえ	6000円
ふわふわつくえ	6000円
レンガのつくえ	9000円
キャンプつくえ	9000円
かたいつくえ	9000円
ちいさいイス	2000円
ポケモンイス	2000円
ずっしりイス	2000円
ゴツゴツのイス	2000円
ふわふわのイス	2000円
レンガのイス	2000円
キャンプイス	2000円
かたいイス	2000円

120番道路

出現トレーナー

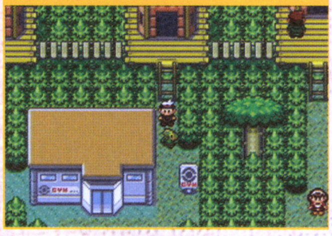
あ	パラソルおねえさん	ミカ
い	インタビュアー	マリとダイ
う	とりつかい	ツバサ
え	とりつかい	モリカズ
お	パラソルおねえさん	ウキエ
か	ニンジャごっこ	タダヒロ
き	エリートトレーナー	ヤエコ
く	ポケモンレンジャー	セリナ
け	ポケモンレンジャー	ジュンイチ
こ	こんちゅうマニア	ミキオ
さ	ニンジャごっこ	テツジ
し	いせきマニア	ケイイチ

4 ジム前の見えない何かへ「デボンスコープ」を使う

ジムの前をふさいでいたカクレオンにデボンスコープを使って正体を暴くと、カクレオンは逃げ去ってジムへ行けるようになる。バトルにならないので、捕まえることはできないぞ。

スコープを使う

今回はバトルなし



←↑ジムの前をふさいでいる見えない何かに向かってAでスコープを使うことができる。バトルにはならず、おどろいて逃げ去ってしまうのだ

6 121番道路で謎の組織の立ち話を見る

ジムで勝利し、120番道路を通って121番道路へと進んでいく。サファリゾーン手前あたりで、謎の組織がおくりびやまへ行く姿がみられる。だが今は、ポケモンの体力の回復を優先させてミナモシティを目指そう。

↑なにやら、また何かをたくらんでいる様子

↑謎の組織はおくりびやまへと向かっていく

5 ジムリーダーナギに挑戦

せかいにはばたくとりつかい

ヒワマキジムリーダー

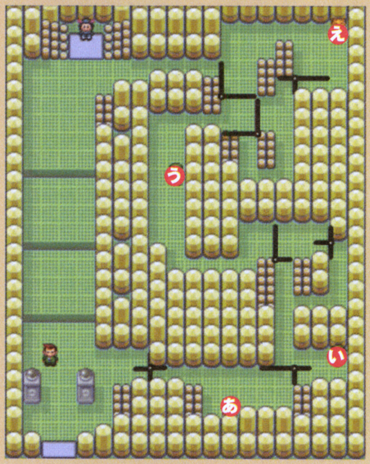
リーダー
ナギ

傾向と対策　でんきタイプといわタイプで押せ!

回転扉を押して進む仕掛けが施されている。行ったり戻ったりして正解を探そう。ナギのポケモンは、でんきタイプを育てていれば、チルタリス以外は楽に勝つことができる。ドラゴンタイプを持つチルタリスにはいわタイプのわざで攻撃するといい。

ナギのポケモン

ヒワマキジム



出現トレーナー

あ とりつかい	エイジ	う キャンプボーイ	テルオ
い ピクニックガール	ミキコ	え とりつかい	ショウタ

121番道路

初登場ポケモン　ルビー

初登場ポケモン　サファイア

出現トレーナー

あ オカルトマニア	ミコト	え ジェントルマン	ロバート
い おとなのおねえさん	ヨリコ	お だいすきクラブ	ケサコ
う センパイとコウハイ	マナとユイ		

ミナモシティに隠された謎の組織のアジトを偵察！

ミナモシティには他の街にはない施設が多い。中でもミナモデパートは抜群の品ぞろえで買い物に便利。ポケモンコンテストのマスターランク会場やわざわすれじいさんの家などもあるので覚えておこう。また、街の右上のいりえには洞くつがあり、そこが謎の組織のアジトと化しているぞ。

↑民家2にいる男の人と話せば「わざマシン44（ねむる）」が手に入る

7 謎の組織のしたっぱからリーダーの行方を聞く

いりえの洞くつの中は『ルビー』ならマグマ団、『サファイア』ならアクア団のアジトになっている。入口に2人のしたっぱがいて中に入れないが、話しかければ組織のリーダーが122番水道に向かったことがわかる。

…ぱから話を聞こう

ミナモシティ

ミナモデパート 買い物リスト

2F

モンスターボール	200円
スーパーボール	600円
ハイパーボール	1200円
あなぬけのヒモ	550円
なんでもなおし	600円
どくけし	100円
まひなおし	200円
やけどなおし	250円
こおりなおし	250円
ねむけざまし	250円
エネコのシッポ	1000円
キズぐすり	300円
いいキズぐすり	700円
すごいキズぐすり	1200円
まんたんのくすり	2500円
げんきのかけら	1500円
むしよけスプレー	350円
シルバースプレー	500円
ゴールドスプレー	700円
クロスメール	50円
メカニカルメール	50円

3F

タウリン	9800円
リゾチウム	9800円
ブロムヘキシン	9800円
キトサン	9800円
インドメタシン	9800円
マックスアップ	9800円
スピーダー	350円
スペシャルアップ	350円
プラスパワー	500円
ディフェンダー	550円
クリティカッター	650円
エフェクトガード	700円
ヨクアタール	950円

4F

わざマシン38「だいもんじ」	5500円
わざマシン25「かみなり」	5500円
わざマシン14「ふぶき」	5500円
わざマシン15「はかいこうせん」	7500円
わざマシン17「まもる」	3000円
わざマシン20「しんぴのまもり」	3000円
わざマシン33「リフレクター」	3000円
わざマシン16「ひかりのかべ」	3000円

5F

ピチュードール	3000円
ピカチュウドール	3000円
マリルドール	3000円
プリンドール	3000円
ヨマワルドール	3000円
ソーナノドール	3000円
ヤジロンドール	3000円
カクレオンドール	3000円
ルリリドール	3000円
エネコドール	3000円
チルットドール	3000円
ゴクリンドール	3000円
ピカクッション	2000円
まるいクッション	2000円
ジグザクッション	2000円
グルルクッション	2000円
ダイヤクッション	2000円
ボールクッション	2000円
くさクッション	2000円
ほのおクッション	2000円
みずクッション	2000円
ボールポスター	1000円
みどりのポスター	1000円
あかいポスター	1000円
みずいろポスター	1000円
かわいいポスター	1000円
ピカピカポスター	1500円
ながいポスター	1500円
うみのポスター	1500円
そらのポスター	1500円
なみのりマット	4000円
かみなりマット	4000円
だいもんじマット	4000円
こなゆきマット	4000円
メロメロマット	4000円
じわれマット	4000円
まきびしマット	4000円
きらきらマット	2000円
ジャンプマット	2000円
くるっとマット	2000円

屋上

おいしいみず	200円
サイコソーダ	300円
ミックスオレ	350円

ワンポイントアドバイス
デパートの前で博士の子供とバトル！

ミナモデパートの前にはオダマキ博士の子供がおり、話しかけるとバトルを申し込まれる。相手のポケモンは最初に選んだポケモンで下のように変化するので、弱点を突けるポケモンを用意して戦おう。勝てばミナモデパートに入れるようになる。

↑ひこう、みず、くさ、ほのおの弱点を突け

主人公のポケモン	博士の子供のポケモン			
キモリ	オオスバメ	ホエルコ	キノココ	ワカシャモ
アチャモ	オオスバメ	キノココ	ドンメル	ヌマクロー
ミズゴロウ	オオスバメ	ドンメル	ホエルコ	ジュプトル

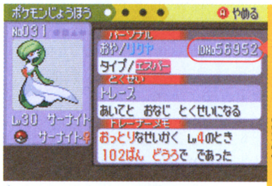
ワンポイントアドバイス
忘れたいわざはわざわすれじいさんにお願い

街の中央上にはわざわすれじいさんの家がある。このおじいさんはポケモンが覚えているわざを忘れさせる達人。とくに「ひでんマシン」で覚えたわざは、普通は忘れられないが、おじいさんに頼めば一発だ。

↑おじいさんに話しかけ、忘れさせたいわざを選ぶだけでOK。次の瞬間、もう忘れている！

ワンポイントアドバイス
ポケモンのIDを使ったくじに挑戦！

ミナモデパート1階の受付では1日に1回、ポケモンくじを引ける。このくじはポケモンのIDで抽選され、一致したケタ数に応じて右下の賞品がもらえる。友達とポケモンを交換してIDの種類を増やしておくと、当選確率が上がるぞ。



↑ポケモンじょうほう画面で見られるIDNo。これがくじの番号になるのだ

IDで抽選！

↑当選確率はかなり低いが、運試しのつもりで毎日挑戦してみよう

ポケモンくじの賞品

特等（5ケタ）	マスターボール
1等（下4ケタ）	げんきのかたまり
2等（下3ケタ）	がくしゅうそうち
3等（下2ケタ）	ポイントアップ

ワンポイントアドバイス
ジェントルマンからきのみをもらおう！

街の右上にいるジェントルマンと話すと、右下の10種類のきのみのうちの1つがもらえる。もらえるのは1日1回で、どれがもらえるかはわからない。毎日話しかけて、いろんなきのみを手に入れよう。

↑ここにいるジェントルマンと話そう

もらえるきのみ

- クラボのみ
- ヒメリのみ
- カゴのみ
- オレンのみ
- モモンのみ
- キーのみ
- チーゴのみ
- ラムのみ
- ナナシのみ
- オボンのみ

ワンポイントアドバイス
マスターランク会場だけで可能なことって？

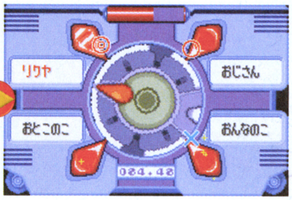
コンテストのマスターランク会場では友達同士、通信でコンテストができる。また、きのみブレンダーの場所にはおじいさんと男の子、女の子の3人がおり、4人がかりでポロックを作れるぞ。人数が多いほどレベルが高いポロックができる可能性が高いので、大いに利用しよう。

通信コンテストOK!

↑受付の右のおねえさんと話せば、通信コンテストが可能。友達4人で競い合えるぞ

4人ブレンドに挑戦!!

↑きのみブレンダーに3人いる。ここなら4人がかりできのみブレンダーを回せる



↑毎回Aボタンを押す必要はない。2周に1回など、回転をよく見て◎を狙おう

ワンポイントアドバイス
びじゅつかんにポケモンの絵を飾ろう！

コンテストのマスターランクを高得点で優勝すると、ポケモンの似顔絵がミナモびじゅつかんの2階に飾られる。全5部門の似顔絵が飾られると、館長からお礼として「ガラスのオブジェ」がもらえるぞ。

↑マスターランクを高得点で優勝すると、絵を美術館に飾るイベントが発生

←がんばってコンテストの全5部門制覇を目指そう

ワンポイントアドバイス
ミナモシティに隠された3つのイベント

ミナモシティには他にも、ポケモントレーナーファンクラブやデパートの屋上、ふねのりばにイベントが隠されている。ただし、これらのイベントはシナリオを先に進めないと発生しない。どんなイベントが起こるか、後々訪れてみよう。

ポケモントレーナーファンクラブ

←トレーナーのファンが集う場所。主人公にもファンはできる？

デパートの屋上

↑ほり出し市が出るようだが不定期開催？

ふねのりば

↑れんらくせんはいつ運航されるのだろう？

おくりびやまに向かった謎の組織を追え！

謎の組織のアジトにいたしたっぱの話をもとに、組織のリーダーを追って122番水道にあるおくりびやまへ。おくりびやまは寿命を終えたポケモンの魂が集まると言われる場所。野生のポケモンに加えてトレーナーも10人いるので、しっかりと準備を整えてから探索に向かおう。

8 水上を進んでおくりびやまの内部へ

121番道路の中央から下に進めば122番水道に入れる。「なみのり」で水上を進み、洞くつの入口からおくりびやまに入ろう。この水道にはトレーナーはいないが、水上で野生のポケモンが出現するので注意しよう。

←「なみのり」でおくりびやまの入口を目指そう

9 おくりびやまの山頂で「たま」を入手！

おくりびやまでは6階まで登ってトレーナー戦とどうぐの入手を優先し、落とし穴で降りて山頂へ。頂上には謎の組織のリーダーがおり、2つの「たま」のうちの1つを持ち去る。主人公は『ルビー』なら「べにいろのたま」を、『サファイア』なら「あいいろのたま」をおばあさんからたくされる。

↑大切な「たま」を奪う謎の組織のリーダー

10 123番道路を経由してカイナシティへ

おくりびやまの頂上から行方をくらました謎の組織。次に彼らを追う手がかりはカイナシティにある。「そらをとぶ」で向かってもいいが、おくりびやまを降りて122番水道から123番道路を経由する陸路で向かうのがおすすめ。トレーナー戦でポケモンを鍛えられるうえ、どうぐも拾えるぞ。

↑123番道路は段差による一方通行に注意

11 ふねのりばにいるクスノキかんちょうと話そう

カイナシティのふねのりばの前へ行くと、テレビの取材を受けるクスノキかんちょうの姿が。取材後にかんちょうと話すと、未知のかいていどうくつを発見したことを教えてくれるが、その間に潜水艇が奪われてしまう。

←謎の組織が潜水艇を奪って水中に消えていく

ワンポイントアドバイス 「ギガドレイン」をもらうにはくさタイプが必要

123番道路右のふかふかの土の前に女の人がいる。この人はくさタイプのポケモンがお気に入り。てもちにくさタイプがいる状態で話しかけると、「ギガドレイン」が記録された「わざマシン19」をくれる。

←くさタイプを連れて話す

ワンポイントアドバイス きのみ名人の家でいろんなきのみをもらおう！

123番道路の家にはきのみ名人と奥さんがおり、1日1回きのみをくれる。名人は下の10種類から2つ、奥さんは47ページ右上の10種類から1つくれるぞ。また、奥さんを特定のいいことばで感動させると貴重なきのみが1度だけもらえる。必要なことばを覚えたら試そう。

↑2人と話してきのみをもらおう！

ふつうにもらえるきのみ

●ザロクのみ	●マトマのみ
●ネコブのみ	●モコシのみ
●タポルのみ	●ゴスのみ
●ロメのみ	●ラブタのみ
●ウブのみ	●ノメルのみ

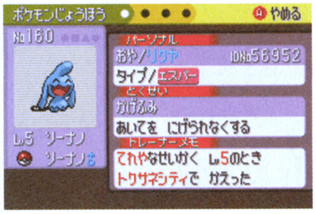
奥さんを感動させたとき

いいことばの組み合わせ		もらえるきのみ
すごい	しょうぶ	ノワキのみ
チャレンジ	コンテスト	シーヤのみ
すごすぎ	ラティアス	カイスのみ
かっこいい	ラティオス	ドリのみ

ワンポイントアドバイス 2つの「おこう」を入手してソーナノとルリリをゲット！

おくりびやまで手に入る「のんきのおこう」と「うしおのおこう」を使えば、ソーナノやルリリをゲットできる。「のんきのおこう」はソーナンスのタマゴが見つかる組み合わせの♂か♀、「うしおのおこう」はマリルのタマゴが見つかる組み合わせの♂か♀に持たせ、育て屋さんに預けよう。あとは見つかったタマゴをかえせばいい。

のんきのおこうで…
ほがらかポケモン
ソーナノ

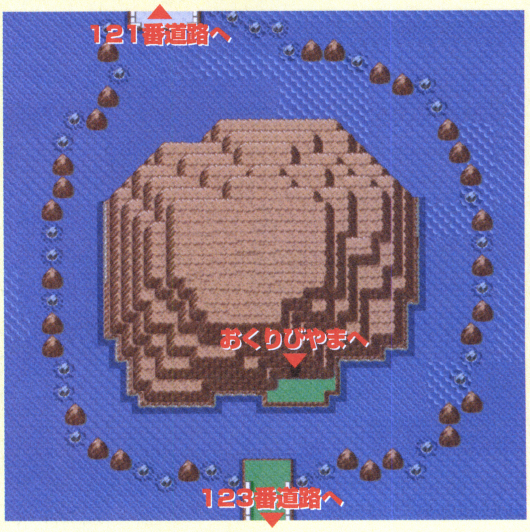


←「あまえる」が魅力。レベル15でソーナンスに進化

うしおのおこうで…
みずたまポケモン
ルリリ

←体は小さいが、とくせいは「ちからもち」なのだ

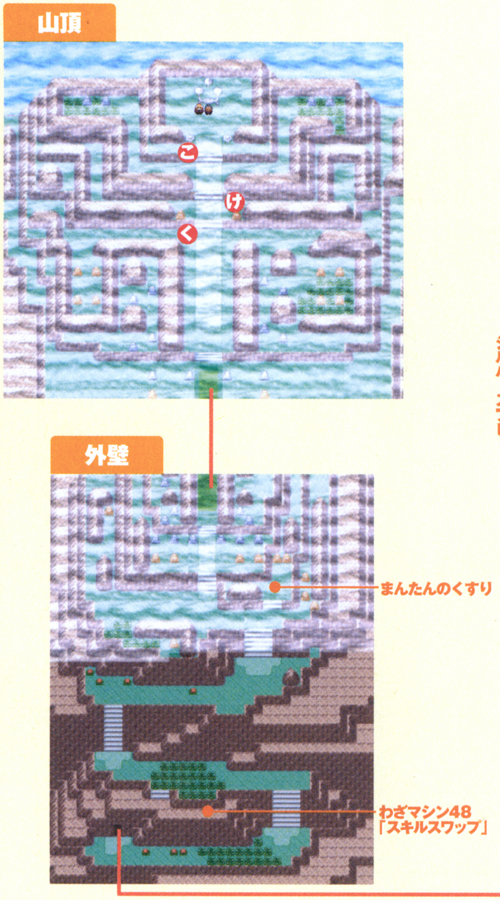
122番水道

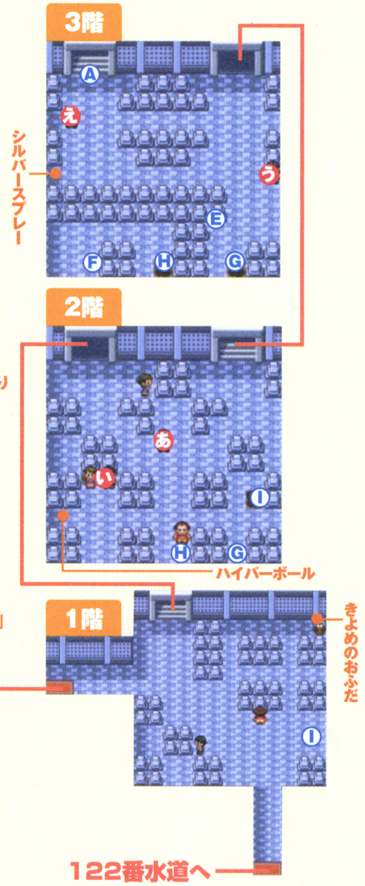


おくりびやま

出現トレーナー

あ	かいじゅうマニア	モトフミ
い	ラブラブカップル	マコとテル
う	サイキッカー	オリエ
え	サイキッカー	テツヤ
お	カラテおう	テツヒサ
か	オカルトマニア	ホタル
き	オカルトマニア	ホノカ
く	マグマ・アクアだん	したっぱ
け	マグマ・アクアだん	したっぱ
こ	マグマ・アクアだん	したっぱ

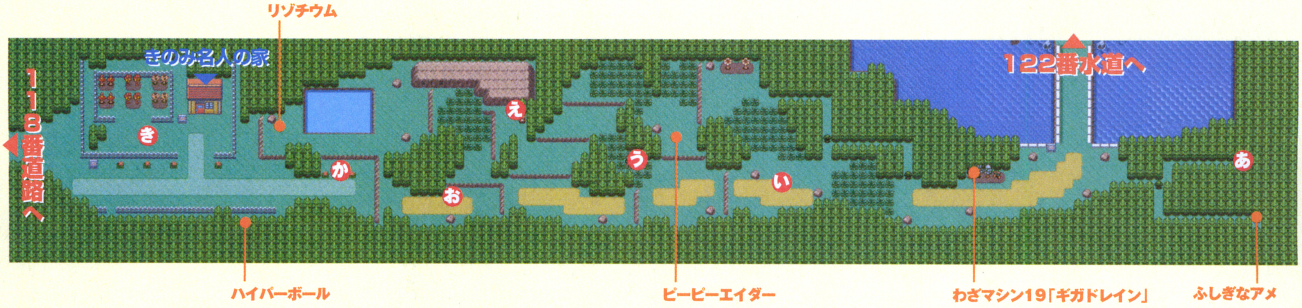




123番道路

出現トレーナー

あ	サイキッカー	カオル
い	オカルトマニア	サチコ
う	エリートトレーナー	セツナ
え	エリートトレーナー	ケン
お	サイキッカー	シホミ
か	ふたごちゃん	ミウとユキ
き	アロマなおねえさん	チヅル



いりえのどうくつに作られた謎の組織のアジトに侵入!

カイナシティで潜水艇が奪われるイベントを見たら、ミナモシティから謎の組織のアジトへ。入口にいたしたっぱはいなくなり、今度は内部に侵入できる。マップは『ルビー』のマグマ団のときと『サファイア』のアクア団のときとで微妙に異なっている。それぞれのマップを見て奥へ進んでいこう。

12 潜水艇の前で謎の組織のかんぶと対決!

アジト内は床の丸い装置に乗り、ワープを繰り返して進んでいく。目指すは潜水艇が停泊するプールがある場所だ。途中には「マスターボール」があるので必ず手に入れよう。潜水艇の前にたどり着くと、かんぶと対決に。勝利するも謎の組織のリーダーを乗せた潜水艇は出発し、海底に消えていく。

⬆床の装置からワープしてすみずみまで探索

潜水艇で逃げ去るリーダー!

⬆➡潜水艇の前にいるかんぶ。したっぱよりやや強いポケモンを繰り出すので注意しよう。勝つと潜水艇が発進。リーダーの行方は!?

13 124番水道を通ってトクサネシティへ

謎の組織は潜水艇で128番水道のかいていどうくつに向かっている。後を追うには「ダイビング」のわざが必要だ。そのためにはトクサネシティに向かうのが先決。ミナモシティの右から124番水道へと進んでいこう。

⬅124番水道。トレーナーと対戦しながら右へ

ワンポイントアドバイス トレジャーハンターから「いし」を入手

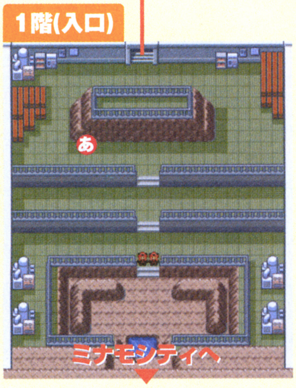
124番水道にはトレジャーハンターの家がある。彼は「かけら」と「いし」を交換してくれる人物。手に入れたら交換しよう。

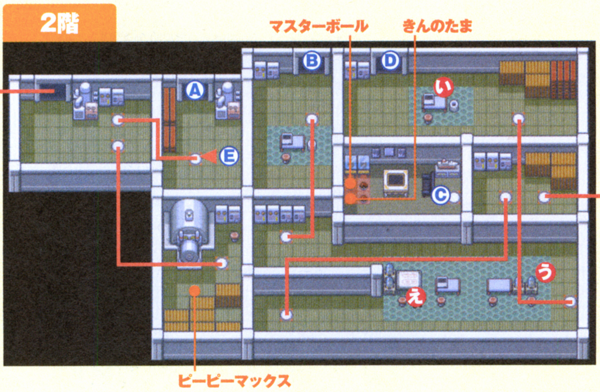
もらえるいし		
あかいかけら	→	ほのおのいし
あおいかけら	→	みずのいし
きいろいかけら	→	かみなりのいし
みどりのかけら	→	リーフのいし

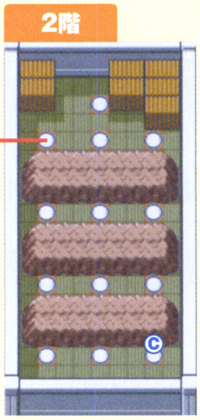
⬆入手した「かけら」は全部「いし」に交換しよう。「いし」は特定のポケモンを進化させる貴重品だ

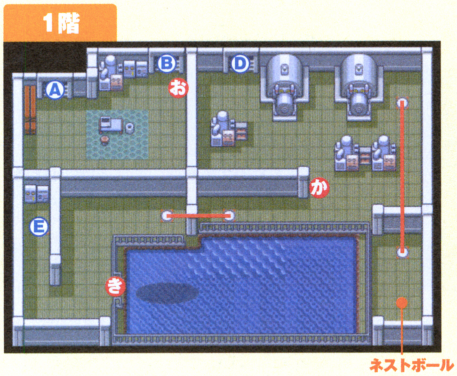
⬅話しかけて「いし」に交換しよう

マグマ団アジト







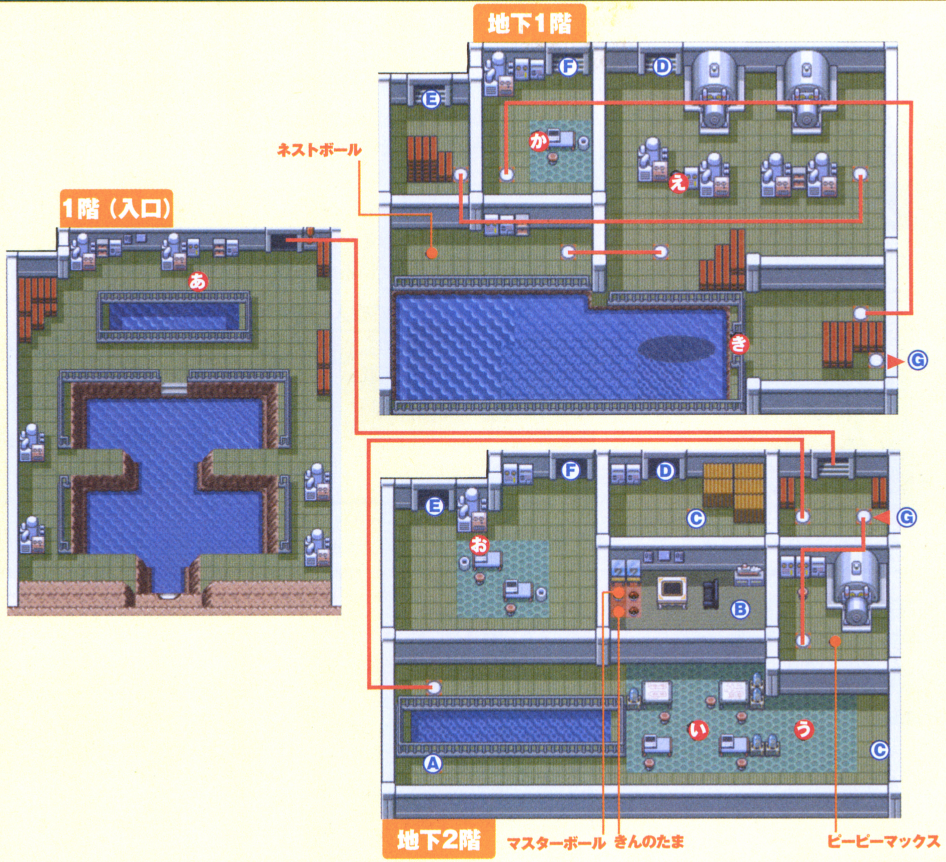


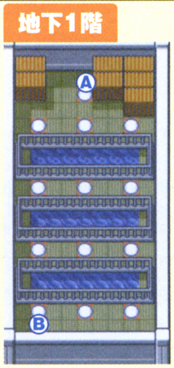
出現トレーナー	
あ マグマだん	したっぱ
い マグマだん	したっぱ
う マグマだん	したっぱ
え マグマだん	したっぱ
お マグマだん	したっぱ
か マグマだん	したっぱ
き マグマだんかんぶ	ホムラ

マグマ・アクア団アジト〜124番水道

ポケットモンスター ルビー・サファイア

アクア団アジト

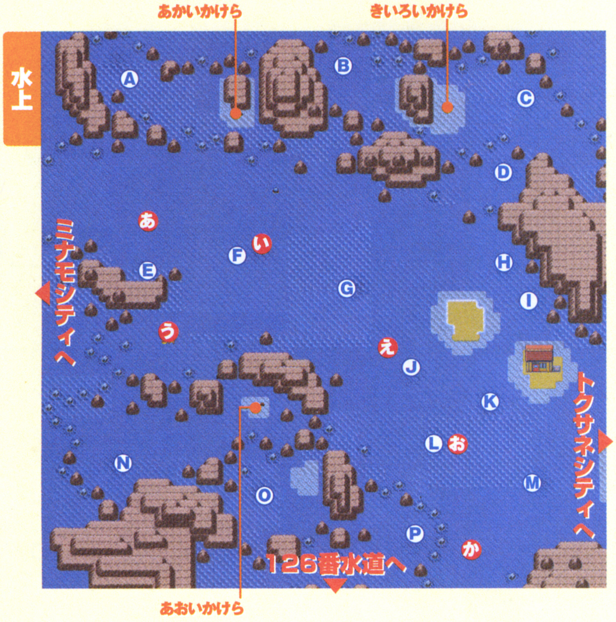




出現トレーナー

あ アクアだん	したっぱ
い アクアだん	したっぱ
う アクアだん	したっぱ
え アクアだん	したっぱ
お アクアだん	したっぱ
か アクアだん	したっぱ
き アクアだんかんぶ	ウシオ

124番水道



出現トレーナー

あ ビキニのおねえさん	ナギサ	え ビキニのおねえさん	アキエ
い かいパンやろう	マサトシ	お かいパンやろう	トシヒロ
う うみきょうだい	コウとナミ	か かいパンやろう	カツユキ

トクサネジムに挑んで「ダイビング」を修得せよ！

トクサネシティでは「ダイビング」が覚えられる「ひでんマシン08」が手に入るほか、7つめのポケモンジムがある。また、街の中では「おうじゃのしるし」や「たいようのいし」などの貴重などうぐが手に入るぞ。

14 ダイゴから「ひでんマシン08」をもらう

街の左上の家には各地で出会ったダイゴがいる。ダイゴと話せば「ひでんマシン08」がもらえるぞ。これでポケモンに「ダイビング」を覚えさせることができるが、戦闘以外で使うには「マインドバッジ」が必要だ。

↑ダイゴと話して「ひでんマシン08」を入手。「ダイビング」を覚えさせよう

←「ダイビング」があれば海の色の濃い場所から水中に潜れる

ワンポイントアドバイス 便利な特技を持つ2人の人物！

民家1と民家2には、それぞれ特殊な特技を持つ人物がいる。民家1の男の人はポケモンが好きなポロックを当てる名人。話しかけると、てもちの先頭（リスト左）にいるポケモンが好きなポロックの色を教えてくれる。民家2の少年は、主人公が作ったひみつきちの場所を言い当てる。どこに作ったかわからなくなっても、彼と話せば教えてくれるぞ。

好きなポロックを当てる人

↑好きな色のポロックをあげるとコンディションの伸びがよくなるので、聞いておくといい

ひみつきちを探す少年

↑ひみつきちを探すのが趣味の少年。主人公が作ったひみつきちの場所を百発百中で当てる

15 ジムリーダーフウとランに挑戦！

トクサネジムリーダー

リーダー
フウとラン

傾向と対策 あく、はがねを用意！

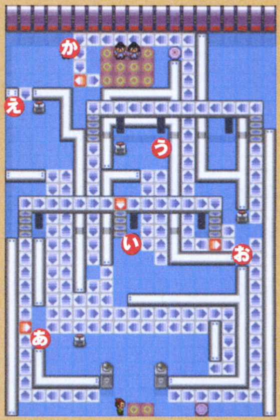
ジムリーダーのフウとランの場所へは、5ヵ所あるスイッチのうち、4ヵ所を操作して赤い矢印の向きを変えればたどり着ける。トレーナーはエスパータイプの使い手が多い。フウとランはいわ・エスパータイプの2匹で勝負してくるので、はがね、あく、みずタイプの強力なわざを用意しておくといい。また、フウとランとはダブルバトルになるので、バトル前にてもちの1～2番目を調節しておこう。

フウとランのポケモン

ダブルバトルで対決!!

↑フウとランとはダブルバトルに！ 相手2匹を同時に攻撃できるわざもあると便利

トクサネジム



出現トレーナー

あ	サイキッカー	ヒロム
い	サイキッカー	ヒカリ
う	サイキッカー	ミライ
え	サイキッカー	ユウヤ
お	サイキッカー	サトル
か	サイキッカー	アスカ

トクサネシティ

フレンドリィショップ 買い物リスト

ハイパーボール	1200円
ネットボール	1000円
ダイブボール	1000円
すごいキズぐすり	1200円
なんでもなおし	600円
げんきのかけら	1500円
ゴールドスプレー	700円
プラスパワー	500円
ディフェンダー	550円

108番水道にある「すてられぶね」を探検しよう！

「なみのり」に加えて「ダイビング」が使えれば、108番水道のすてられぶねの奥まで探索できる。ここでは「たんちき」というどうぐが手に入り、これがあれば、特定のポケモンを通信進化させるどうぐと交換できるぞ。

←すてられぶねは108番水道の中央辺りにある

地下1階2号室の「たんちき」を手に入れよう！

地下1階の10号室から「ダイビング」で船底を進むと、左側の地下1階に行ける。「たんちき」のある2号室はカギかかっているので右下の3号室を探索してみよう。3号室を調べれば、何か手がかりが見つかるはずだ。

ここで「ダイビング」

↑地下1階の10号室。「なみのり」で水上に進み、色の濃い場所で「ダイビング」を使えば船底に潜れるぞ

3号室を探索！

↓地下1階左の部屋で、唯一カギのかかっていない3号室へ。部屋に入った瞬間、光る場所があるはず。そこを調べてみると…

「たんちき」はポケモンを進化させるどうぐと交換

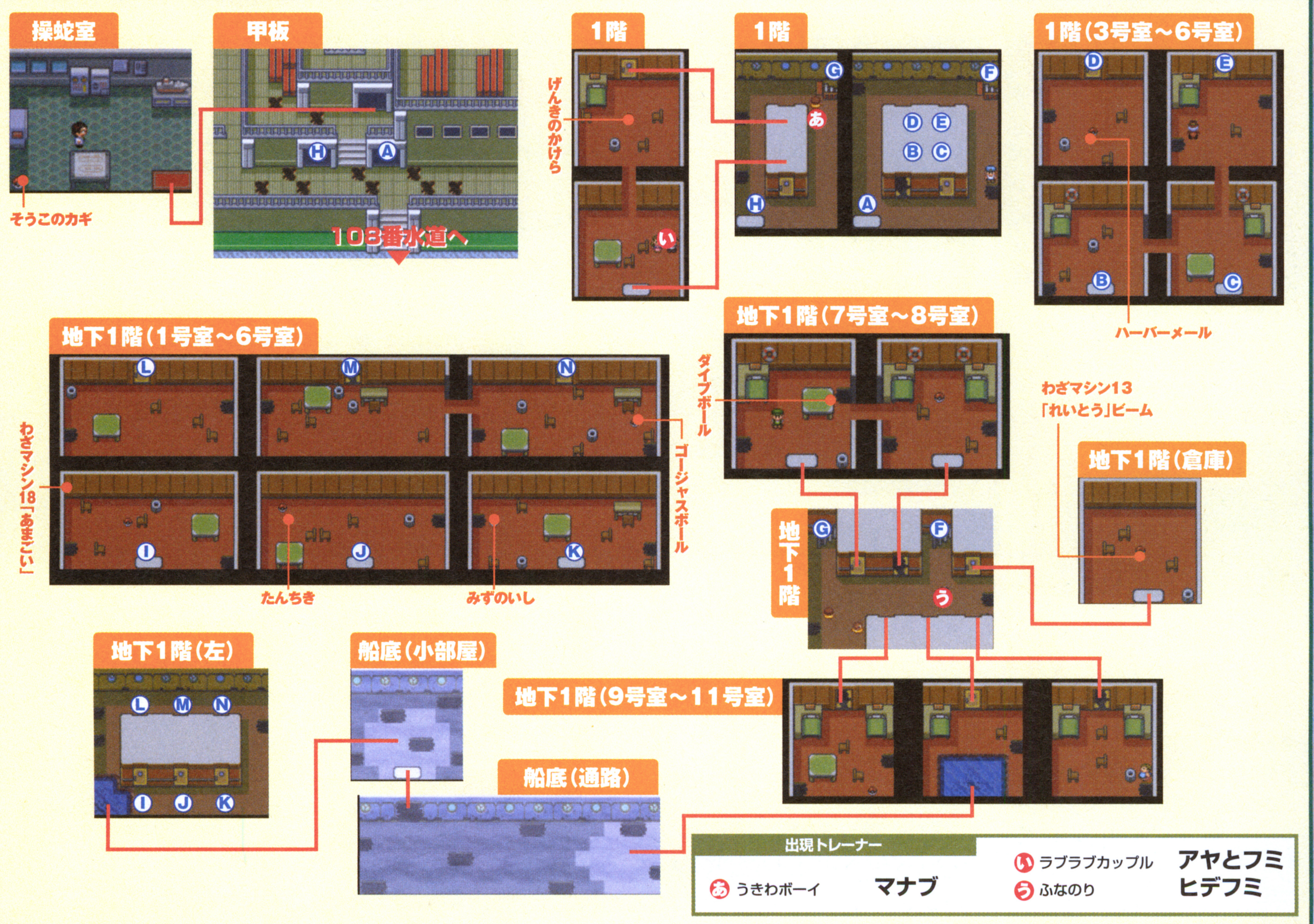
「たんちき」を入手して操舵室の研究員と話すと、クスノキかんちょうに届けてほしいと頼まれる。カイナシティのふねのりばでクスノキかんちょうと話せば、「たんちき」を「しんかいのキバ」か「しんかいのウロコ」と交換してくれる。どちらも特定のポケモンを通信進化させるどうぐだ。

↑操舵室にいる研究員。「たんちき」はクスノキかんちょうに届けてほしいらしい

もらえるのはどちらか1つ!

←↑もらえるどうぐは特定のポケモンの能力を上げる効果もあるらしい。どちらを選ぶ!?

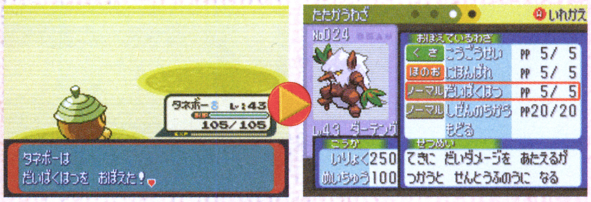
すてられぶね



追加29種類のポケモンデータを公開！

今回は新たに29種類のポケモンについて、タイプやとくせい、修得わざのデータを公開しよう。これらのポケモンのなかで、編集部がとくにおすすめするポケモンとその活用法も合わせて紹介していくぞ。

進化のタイミングに注意したいポケモン



↑エネコロロ、ダーテング、ルンパッパはレベルアップで覚えるわざがないので注意。進化前の段階で十分にわざを覚えてから、対応する「いし」を使って進化させよう

バージョン限定のポケモンをチェック！

ルビー	サファイア
ザングース	ハブネーク

↑『ルビー』の115番道路に出現

↑『サファイア』の115番道路に出現

おすすめポケモン① カクレオン
「どろぼう」で相手のどうぐをいただき！

カクレオンは「どろぼう」を最初から覚えているポケモン。このわざがあれば、野生のポケモンやトレーナーのポケモンが持つどうぐを奪って自分のものにできる。捕まえた時点では忘れているので、ハジツゲタウンのわざおしえマニアに頼んで、再び覚えさせるといい。

↑いろんな相手に「どろぼう」を試そう！

どうぐを持たない状態で「どろぼう」を繰りだそう！

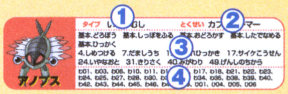
←↑「どろぼう」を使えば、普通では1つしか手に入らない貴重などうぐを奪えることも！

おすすめポケモン② ヨマワル
ノーマル&じめんわざがへっちゃら！

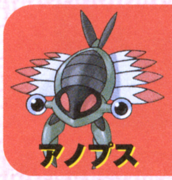
ヨマワルはゴーストタイプなので、ノーマルやかくとうタイプのわざによる攻撃は効果なし。さらに「ふゆう」のとくせいを持つため、じめんタイプのわざもいっさい無効。命中を下げる「どろかけ」や強力な「じしん」を使ってくるポケモンに対して、大いに活躍してくれる。

↑3タイプのわざに対して無敵なのだ

ポケモン表の見方



①ポケモンのタイプ。②ポケモンのとくせい。
③「基本」はそのポケモンが最初から覚えているわざ。数字はそのレベルで覚えるわざ。
④「わ」はわざマシン、「ひ」はひでんマシンで覚えられるわざ。数字はマシンの番号。



アノプス

タイプ いわ／むし　とくせい カブトアーマー

基本.ひっかく
7.かたくなる　13.どろあそび　19.みずでっぽう　25.メタルクロー
31.まもる　37.げんしのちから　43.れんぞくぎり　49.きりさく
55.ロックブラスト

わ03、わ06、わ10、わ11、わ17、わ21、わ27、わ28、わ31、わ32、わ37、わ39、わ40、わ42、わ43、わ44、わ45、ひ01、ひ06

イルミーゼ

タイプ むし　とくせい どんかん

基本.たいあたり
5.あまいかおり　9.あまえる　13.つきのひかり　17.でんこうせっか
21.ねがいごと　25.アンコール　29.おだてる　33.てだすけ
37.ほしがる

わ01、わ03、わ06、わ10、わ11、わ16、わ17、わ18、わ19、わ21、わ22、わ24、わ25、わ27、わ30、わ31、わ32、わ34、わ40、わ42、わ43、わ44、わ45、わ46、ひ05

エネコロロ

タイプ ノーマル　とくせい メロメロボディ

基本.なきごえ　基本.メロメロ　基本.うたう　基本.おうふくビンタ

わ03、わ04、わ06、わ10、わ11、わ13、わ14、わ15、わ17、わ18、わ20、わ21、わ22、わ23、わ24、わ25、わ27、わ28、わ30、わ32、わ34、わ42、わ43、わ44、わ45、ひ04、ひ05、ひ06

カクレオン

タイプ ノーマル　とくせい へんしょく

基本.どろぼう　基本.しっぽをふる　基本.おどろかす　基本.したでなめる
基本.ひっかく
4.しめつける　7.だましうち　12.みだれひっかき　17.サイケこうせん
24.いやなおと　31.きりさく　40.みがわり　49.げんしのちから

わ01、わ03、わ06、わ10、わ11、わ13、わ14、わ17、わ18、わ21、わ22、わ23、わ24、わ25、わ27、わ28、わ30、わ31、わ32、わ34、わ35、わ38、わ39、わ40、わ42、わ43、わ44、わ45、わ46、わ48、わ49、ひ01、ひ04、ひ05、ひ06

キバニア

タイプ みず／あく　とくせい さめはだ

基本.にらみつける　基本.かみつく
7.いかり　13.きあいだめ　16.こわいかお　22.かみくだく
28.いやなおと　31.とっしん　37.いばる　43.こうそくいどう

わ03、わ06、わ07、わ10、わ12、わ13、わ14、わ17、わ18、わ21、わ27、わ32、わ41、わ42、わ43、わ44、わ45、わ46、ひ03、ひ07、ひ08

ケッキング

タイプ ノーマル　とくせい なまけ

基本.ひっかく　基本.あくび　基本.アンコール　基本.なまける
7.アンコール　13.なまける　19.だましうち　25.ドわすれ
31.ほしがる　36.いばる　37.カウンター　43.じたばた

わ01、わ03、わ05、わ06、わ08、わ10、わ11、わ12、わ13、わ14、わ15、わ17、わ18、わ21、わ22、わ24、わ25、わ26、わ27、わ30、わ31、わ32、わ34、わ35、わ38、わ40、わ42、わ43、わ44、わ45、ひ01、ひ04、ひ06

サーナイト

タイプ エスパー　とくせい シンクロ／トレース

基本.なきごえ　基本.ねんりき　基本.かげぶんしん　基本.テレポート
6.ねんりき　11.かげぶんしん　16.テレポート　21.めいそう
26.サイコキネシス　33.ふういん　42.みらいよち　51.さいみんじゅつ
60.ゆめくい

わ04、わ06、わ10、わ11、わ12、わ15、わ16、わ17、わ18、わ20、わ21、わ24、わ27、わ29、わ30、わ32、わ33、わ34、わ41、わ42、わ43、わ44、わ45、わ46、わ48、わ49、ひ05

サボネア

タイプ くさ　とくせい すながくれ

基本.どくばり　基本.にらみつける
5.すいとる　9.せいちょう　13.やどりぎのタネ　17.すなかけ
21.ミサイルばり　25.ねをはる　29.だましうち　33.まきびし
37.ニードルアーム　41.わたほうし　45.すなあらし

わ01、わ06、わ09、わ10、わ11、わ17、わ19、わ21、わ22、わ27、わ32、わ37、わ42、わ43、わ44、わ45、ひ01、ひ05

サメハダー

タイプ みず／あく　とくせい さめはだ

基本.にらみつける　基本.かみつく　基本.いかり　基本.きあいだめ
7.いかり　13.きあいだめ　16.こわいかお　22.かみくだく
28.いやなおと　33.きりさく　38.ちょうはつ　43.いばる
48.ロケットずつき　53.こうそくいどう

わ03、わ05、わ06、わ07、わ10、わ12、わ13、わ14、わ15、わ17、わ18、わ21、わ26、わ27、わ32、わ39、わ41、わ42、わ43、わ44、わ45、わ46、ひ03、ひ04、ひ06、ひ07、ひ08

ザングース

タイプ ノーマル　とくせい めんえき

基本.ひっかく
4.にらみつける　7.でんこうせっか　10.つるぎのまい　13.れんぞくぎり
19.きりさく　25.おいうち　31.ブレイククロー　37.ちょうはつ
46.みきり　55.みねうち

わ01、わ03、わ05、わ06、わ10、わ11、わ12、わ13、わ14、わ17、わ18、わ19、わ21、わ22、わ23、わ24、わ25、わ27、わ28、わ30、わ31、わ32、わ34、わ35、わ38、わ40、わ42、わ43、わ44、わ45、わ46、ひ04、ひ06

ジュカイン

タイプ くさ　とくせい しんりょく

基本.はたく　基本.にらみつける　基本.すいとる　基本.でんこうせっか
6.すいとる　11.でんこうせっか　16.れんぞくぎり　17.おいうち
23.いやなおと　29.リーフブレード　35.こうそくいどう
43.たたきつける　51.みきり　59.みねうち

わ01、わ02、わ05、わ06、わ09、わ10、わ11、わ15、わ17、わ19、わ20、わ21、わ22、わ23、わ26、わ27、わ28、わ31、わ32、わ39、わ40、わ42、わ43、わ44、わ45、ひ01、ひ04、ひ05、ひ06

ソーナノ

タイプ エスパー　とくせい かげふみ

基本.はねる　基本.あまえる　基本.アンコール
15.カウンター　15.ミラーコート　15.しんぴのまもり　15.みちづれ

なし

ソーナンス

タイプ エスパー　とくせい かげふみ

基本.カウンター　基本.ミラーコート
基本.しんぴのまもり　基本.みちづれ

なし

ダーテング

タイプ いわ／あく　とくせい ようりょくそ／はやおき

基本.はたく　基本.かたくなる　基本.せいちょう　基本.しぜんのちから

わ06、わ09、わ10、わ11、わ15、わ17、わ19、わ21、わ22、わ27、わ28、わ30、わ31、わ32、わ39、わ40、わ41、わ42、わ43、わ44、わ45、わ46、ひ01、ひ04、ひ05、ひ06

ドンメル

タイプ ほのお／じめん　とくせい どんかん

基本.なきごえ　基本.たいあたり
11.ひのこ　19.マグニチュード　25.きあいだめ　29.とっしん　31.ドわすれ　35.じしん　41.かえんほうしゃ　49.すてみタックル

わ06、わ10、わ11、わ17、わ21、わ26、わ27、わ28、わ32、わ35、わ37、わ38、わ39、わ42、わ43、わ44、わ45、わ50、ひ04、ひ06

バクーダ

タイプ ほのお／じめん　とくせい マグマのよろい

基本.なきごえ　基本.たいあたり　基本.ひのこ　基本.マグニチュード
11.ひのこ　19.マグニチュード　25.きあいだめ　29.とっしん
31.ドわすれ　33.いわなだれ　37.じしん　45.ふんか　55.じわれ

わ05、わ06、わ10、わ11、わ15、わ17、わ21、わ26、わ27、わ28、わ32、わ35、わ37、わ38、わ39、わ42、わ43、わ44、わ45、わ50、ひ04、ひ06

バシャーモ

タイプ ほのお／かくとう　とくせい もうか

基本.ほのおのパンチ　基本.ひっかく　基本.なきごえ　基本.きあいだめ　基本.ひのこ
7.きあいだめ　13.ひのこ　16.にどげり　17.つつく　21.すなかけ
28.ビルドアップ　32.でんこうせっか　36.ブレイズキック
42.きりさく　49.オウムがえし　59.スカイアッパー

わ01、わ05、わ06、わ08、わ10、わ11、わ15、わ17、わ21、わ26、わ27、わ28、わ31、わ32、わ35、わ38、わ39、わ40、わ42、わ43、わ44、わ45、わ50、ひ01、ひ04、ひ06

ハブネーク

タイプ どく　とくせい だっぴ

基本.まきつく
7.したでなめる　10.かみつく　16.ポイズンテール
19.いやなおと　25.へびにらみ　28.かみくだく　34.どくどくのキバ
37.いばる　43.くろいきり

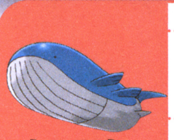
わ06、わ10、わ11、わ12、わ17、わ18、わ19、わ21、わ23、わ26、わ27、わ28、わ32、わ35、わ36、わ42、わ43、わ44、わ45、わ46、わ49、ひ04、ひ06

バルビート

タイプ むし　とくせい はっこう／むしのしらせ

基本.たいあたり
5.あやしいひかり　9.かげぶんしん　13.つきのひかり　17.でんこうせっか
21.ほたるび　25.シグナルビーム　29.まもる　33.てだすけ
37.すてみタックル

わ01、わ03、わ06、わ10、わ11、わ16、わ17、わ18、わ19、わ21、わ22、わ24、わ25、わ27、わ30、わ31、わ32、わ34、わ40、わ42、わ43、わ44、わ45、わ46、ひ05



ホエルオー

タイプ みず　とくせい みずのベール／どんかん

基本.はねる　基本.なきごえ　基本.みずでっぽう　基本.ころがる
5.なきごえ　10.みずでっぽう　14.ころがる　19.うずしお
23.おどろかす　28.みずのはどう　32.しろいきり　37.ねむる
44.しおふき　52.ドわすれ　59.ハイドロポンプ

わ03、わ05、わ06、わ07、わ10、わ13、わ14、わ15、わ17、わ18、わ21、わ26、わ27、わ32、わ39、わ42、わ43、わ44、わ45、ひ03、ひ04、ひ06、ひ07、ひ08

ホエルコ

タイプ みず　とくせい みずのベール／どんかん

基本.はねる
5.なきごえ　10.みずでっぽう　14.ころがる　19.うずしお
23.おどろかす　28.みずのはどう　32.しろいきり　37.ねむる
41.しおふき　46.ドわすれ　50.ハイドロポンプ

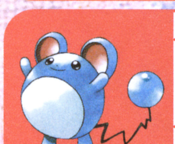
わ03、わ05、わ06、わ07、わ10、わ13、わ14、わ17、わ18、わ21、わ26、わ27、わ32、わ39、わ42、わ43、わ44、わ45、わ03、ひ04、ひ06、ひ07、ひ08

ポワルン

タイプ ノーマル　とくせい てんきや

基本.たいあたり
10.みずでっぽう　10.ひのこ　10.こなゆき　20.あまごい
20.にほんばれ　20.あられ　30.ウェザーボール

わ03、わ06、わ07、わ10、わ11、わ13、わ14、わ17、わ18、わ21、わ22、わ24、わ25、わ27、わ30、わ32、わ34、わ35、わ37、わ38、わ42、わ43、わ44、わ45、わ46、ひ05



マリル

タイプ みず　とくせい あついしぼう／ちからもち

基本.たいあたり
3.まるくなる　6.しっぽをふる　10.みずでっぽう　15.ころがる
21.バブルこうせん　28.すてみタックル　36.あまごい　45.ハイドロポンプ

わ01、わ03、わ06、わ07、わ10、わ13、わ14、わ17、わ18、わ21、わ23、わ27、わ28、わ31、わ32、わ42、わ43、わ44、わ45、ひ03、ひ04、ひ06、ひ07、ひ08

マリルリ

タイプ みず　とくせい あついしぼう／ちからもち

基本.たいあたり　基本.まるくなる　基本.しっぽをふる
基本.みずでっぽう
3.まるくなる　6.しっぽをふる　10.みずでっぽう　15.ころがる
24.バブルこうせん　34.すてみタックル　45.あまごい　57.ハイドロポンプ

わ01、わ03、わ06、わ07、わ10、わ13、わ14、わ15、わ17、わ18、わ21、わ23、わ27、わ28、わ31、わ32、わ42、わ43、わ44、わ45、ひ03、ひ04、ひ06、ひ07、ひ08

ヨマワル

タイプ ゴースト　とくせい ふゆう

基本.にらみつける　基本.ナイトヘッド
5.かなしばり　12.みやぶる　16.おどろかす　23.あやしいひかり
27.おいうち　34.のろい　38.おにび　45.くろいまなざし
49.みらいよち

わ04、わ06、わ10、わ11、わ12、わ13、わ14、わ17、わ18、わ21、わ27、わ29、わ30、わ32、わ41、わ42、わ43、わ44、わ45、わ46、わ48、わ49、ひ05

ラグラージ

タイプ みず／じめん　とくせい げきりゅう

基本.たいあたり　基本.なきごえ　基本.どろかけ　基本.みずでっぽう
6.どろかけ　10.みずでっぽう　15.がまん　16.マッドショット
20.みやぶる　25.どろあそび　31.とっしん　39.だくりゅう
46.まもる　52.じしん　61.がむしゃら

わ01、わ03、わ05、わ06、わ07、わ10、わ13、わ14、わ15、わ17、わ18、わ21、わ23、わ26、わ27、わ28、わ31、わ32、わ39、わ42、わ43、わ44、わ45、ひ03、ひ04、ひ06、ひ07、ひ08

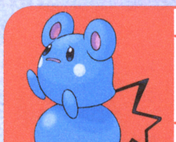
ユレイドル

リリーラ

タイプ いわ／くさ　とくせい きゅうばん

基本.おどろかす
8.からみつく　15.ようかいえき　22.ねをはる　29.あやしいひかり
36.ドわすれ　43.げんしのちから　50.たくわえる　50.はきだす
50.のみこむ

わ06、わ09、わ10、わ11、わ17、わ19、わ21、わ22、わ27、わ32、わ36、わ37、わ42、わ43、わ44、わ45



ルリリ

タイプ ノーマル　とくせい あついしぼう／ちからもち

基本.はねる
3.あまえる　6.しっぽをふる　10.あわ　15.たたきつける
21.みずでっぽう

わ03、わ06、わ07、わ10、わ13、わ14、わ17、わ18、わ21、わ23、わ27、わ32、わ42、わ43、わ44、わ45、ひ03、ひ07

ルンパッパ

タイプ みず／くさ　とくせい すいすい／あめうけざら

基本.おどろかす　基本.なきごえ　基本.すいとる　基本.しぜんのちから

わ01、わ03、わ06、わ07、わ09、わ10、わ11、わ13、わ14、わ15、わ17、わ18、わ19、わ21、わ22、わ27、わ31、わ32、わ42、わ43、わ44、わ45、わ46、ひ03、ひ04、ひ05、ひ06、ひ07、ひ08

名作パズル3タイトルがGCで復活

NINTENDO パズルコレクション

ドクターマリオ＋ヨッシーのクッキー＋パネルでポン

FC、SFCなどで発売された名作パズルがGCで復活。GC版は、4人対戦やGBAへのダウンロードなどの新システムが加わったのだ。

ニンテンドーゲームキューブ	
タイトル	NINTENDOパズルコレクション
発売元	任天堂
発売日	2月7日
価格	5800円
ジャンル	アクションパズル
プレイ人数	1～4人用
メモリーカード	6ブロック
備考	GC-GBAケーブル同梱

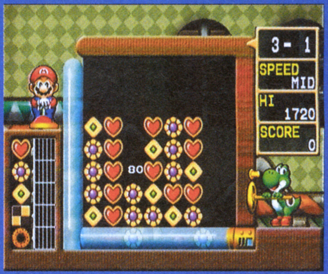
グラフィック、システムがリニューアルされた珠玉の3作が1本に！

収録されているのは『ドクターマリオ』『パネルでポン』『ヨッシーのクッキー』の3作品。どれもいまだに人気のあるパズルゲーム。その3本のグラフィックがリニューアルされ、GCならではの4人対戦が追加されたのだ。

⬅⬆収録されている3作はすべて4人対戦が可能。また、GCオリジナルのグラフィックも追加されたぞ

GBAにデータをダウンロードして遊べる

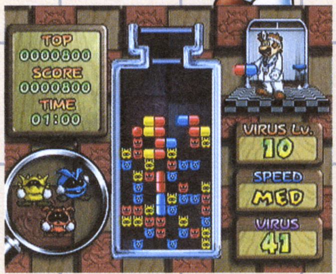
同梱のGC－GBAケーブルでGBAをつなげば、GBAに各ゲームをダウンロードして、GBAで楽しむことができるのだ。ただし、いずれもゲームキューブ版とは内容が異なる1人用のみのゲームで、1度にダウンロードできるのは1つのゲームのみ。また、GBAをコントローラ代わりにして、GCのゲームをプレイできるぞ。



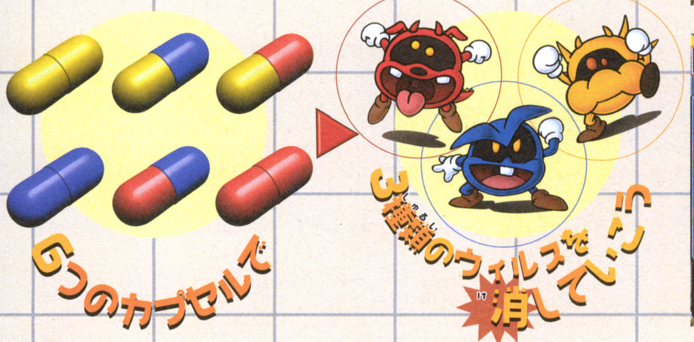
⬆現時点で、ダウンロードされたGBA版の詳細は不明。ゲームの基本システムは同じようだ

ビンの中にいるウィルスをカプセルで退治しよう

6種類のカプセルを使って、ビンの中にいる3色のウィルスを消していくアクションパズル。縦、もしくは横方向に同じ色を4個以上並べればウィルスは消えるのだ。このゲームは、ビンの中にいるウィルスを全部消したらステージクリアで、カプセルがビンの上までつまるとゲームオーバー。カプセルの置きどころを考えて、効率よくウィルスを消すのが重要なのだ。



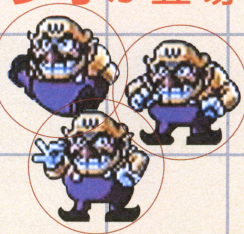
⬆ビンの中に散らばっているウィルス。カプセルが溜まらないように工夫しながら退治していく



カプセルが天井に届くとゲーム終了となる

⬆2人用ではすべてのウィルスを消す以外に、どちらかのカプセルが上につまると終了となる

2人対戦にワリオが登場



⬅2人対戦時には、あのワリオが登場。プレイ中に変化するそのリアクションは必見だ

謎の4人対戦にはのキャラクタが……

⬅4人プレイはこんなカンジ。右下にある数字は残りのウィルスの数か。注目は3、4プレイヤーのキャラ。『ドクターマリオ』オリジナルキャラかな？

© 2003 Nintendo, ©1990-2003 Nintendo, ©1995-2003 Nintendo/INTELLIGENT SYSTEMS,
© 1992-2003 Nintendo Game concept ©1991-2003 Intellectual Property Consultants, Inc.

下からせりあがるパネルを3つ並べよう

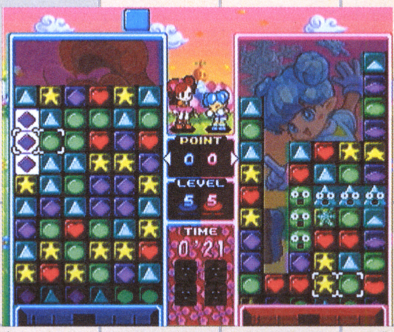
パネルでポン®

SFCで息の長い人気を誇った、カーソルでパネルを上下左右に動かして5色(難度によって6色になることも)のパネルをそろえていくアクションパズル。時間が経つにしたがって下からせりあがってくるパネルを、縦か横に3枚以上並べて消していくのだ。下からせり上がるパネルが1ヵ所でも天井に触れてしまうとゲームオーバーになるぞ。

↑初心者でも簡単に連鎖ができるようになっているのだ

↑カーソルでパネルを入れ換えて3枚以上そろえよう

6色のパネルを消そう



連鎖を決めると おじゃまブロックが!!

↑→2人プレイで連鎖を決めると、対戦相手におじゃまブロックが落ちてくる。大きい連鎖ほど、おじゃまブロックの大きさが異なるので、どれだけ連鎖できるか(どれだけ大きなおじゃまブロックを送れるか)が勝負のポイントとなる

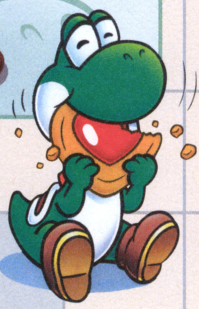
↑ブロックを消すと、画面の上の方にいるキャラクタが派手なアクションを起こす。1プレイヤーキャラの桜吹雪が舞う!

↑→シリーズ初の4人対戦は熱いバトルになりそうだ

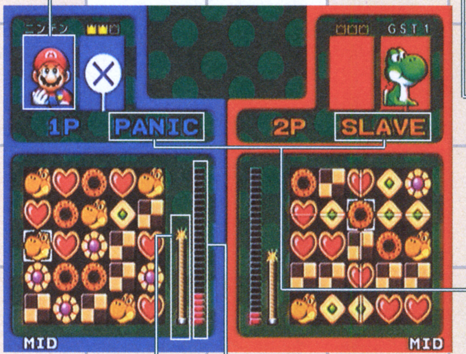
4人対戦でさらに熱いバトル!!

クッキーを縦横に並べてすべて消そう

ヨッシーのクッキー™



FC、GB、SFCの3機種で発売されたアクションパズル。5種類のクッキーとヨッシーのスペシャルクッキーの合わせて6種類のクッキーを、カーソルで上下に移動させて同じ模様を縦か横に並べて消すのだ。1人プレイではクッキーを全部消すとラウンドクリアとなる。対戦プレイでは技を出し合う白熱のプレイ必至。



↑2人対戦の画面はこんなカンジ。対戦相手を混乱させる、さまざまな「技」を出すタイミングが勝負のポイントとなるのだ

人気キャラと対戦

マリオやピーチ姫、クッパなど『マリオ』シリーズの人気キャラが対戦相手となるのだ。

技で相手をかく乱

キャラが○を出している間にクッキーを消すとワザが発動。時間経過でワザはランダム変化。

残り時間

この時間内にクッキーを1列そろえないと、ゲームオーバーになってしまうのだ。

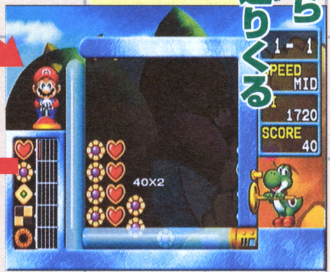
残りの列数

25列のクッキーをそろえるとゲームクリア。先にそろえたプレイヤーが勝者となる。

6種類のクッキーが上と右から迫りくる

↑動かしたいクッキーを指定して上下左右に動かす

↑画面上にあるクッキーを同時にすべて消すとクリアになる



↑クッキーが一列そろうと消える

シリーズ初の4人対戦でパニックは必至!?

←シリーズ初の4人対戦の画面。パニックやブラインドといった派手な技が飛び交う展開になるのは必至。白熱のバトルが期待できそう

シャーマンキング ソウルファイト

SHAMAN KING

GCで繰り広げられるもう1つのシャーマンファイト

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	シャーマンキング ソウルファイト
発売元	バンダイ
発売日	今春
価格	6800円
ジャンル	シャーマン育成バトル
プレイ人数	1～2人用
メモリーカード	未定

修業を積んでシャーマンキングをめざすシャーマン育成ゲーム

アニメやコミックで人気の「シャーマンキング」がGCに登場。主人公の葉たちシャーマンを修業を通じて育成し、バトルを行なう。今回は、ゲームのメインとなる育成シーンを紹介。さまざまな修業を行ない、葉のパラメータを伸ばして、バトルに備えるのだ。

←葉の許婚であるイタコのアンナや、葉の友だちであるまん太などのキャラも登場するのだ

ミニゲームを成功させてスキルを上げる

シャーマンたちのスキルの経験値ゲージが一杯になると、スキルに応じたさまざまなミニゲームに挑戦。ミニゲームを成功させることができれば、新たな技を習得可能。習得した技は、バトルで使うことができるので、バトルで有利に戦えるようになるぞ。

←修業はスケジュールに沿って行なわれることになる

シャーマン育成の流れ

修業内容を決めて

↑まずは修業の内容を決定する。修業は攻撃面の修業や休息などの中から選べる

パートナーと修業程度を選択

↑修業中に指示をするパートナーキャラと修業の程度を選択。選択内容で修業効果などが変わってくる

経験値を貯めて

↑修業を繰り返し、各スキルの横にある経験値を表すゲージが一杯になったら…

ミニゲームをプレイ

↑スキルに応じたミニゲームに挑戦できる。各ミニゲームのクリア条件を満たせば成功となるのだ

修業で能力を上げていこう!

←修業を実行して能力アップ！ 修業の指示を行なうパートナーによって、修業による能力の上昇の仕方が変化することもあるのだ

成功すれば新たな技をゲット!

←ミニゲームに成功すれば新たな技を習得できる。なお、ミニゲームの難易度は「ちえ」のパラメータによって変化することもあるようだ

ゲームオリジナルのストーリーが展開

本作のストーリーはコミックのような画面で展開。原作者である武井宏之先生が書き下ろしたGC版完全オリジナルストーリーが楽しめるのだ。

→本作でも竜の失恋（?）は相変わらずのようだ

©武井宏之／集英社・テレビ東京・XEBEC・NAS・Mankin.Project ©BANDAI 2003

シャーマンファイトに参戦するシャーマンたちを紹介

ここでは現在、本作に登場することが明らかになっているシャーマン6人を紹介。バトルでは、これらのシャーマンたちが、それぞれの技やオーバーソウルを駆使して迫力のある戦いを繰り広げることになるのだ。

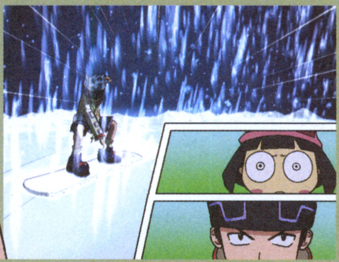
ゆるい世界を望む主人公 麻倉葉

物語の主人公。侍の霊「阿弥陀丸」とともに戦う。シャーマンキングになって、なにも考えずにゆったりと暮らせる世界を創るのが夢。

←手にしている刀「春雨」に阿弥陀丸をオーバーソウル中の場面のようだ

ゆるい世界を作るのが夢 ホロホロ

コロボックルの「コロロ」を持ち霊とする北海道アイヌ民族出身のシャーマン。シャーマンキングになってコロボックルの住処である広大なフキ畑を作るのが夢。



←スノーボードにまとったつららを使って、攻撃する「モソソクルッペ」の発動シーンだ

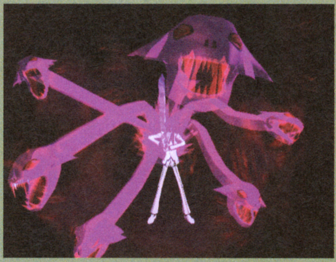
葉のライバル 道蓮

葉の一番のライバルで良き友人。中国の武将の霊「馬孫」を持ち霊とする。シャーマンキングになって憎しみのない世の中を創るのが夢。

←馬孫を刀にオーバーソウル中の場面。この後「ゴールデン中華斬舞」が発動するのだ

ベストプレイスを求める 木刀の竜

葉と出会ったことでシャーマンの能力に目覚めた元不良。盗賊の霊である「トカゲロウ」とともに、彼らが安心して過ごせるベストプレイスを求めて戦う。



←竜の持ち霊トカゲロウが変化した、オーバーソウル「ヤマタノオロチ」も完全再現されている

心優しい蓮の姉 道潤

弟思いのお姉さん。カンフーの達人「李白竜」を持ち霊とし、彼のキョンシーとともに戦う。1度キレると誰にも止められないという意外な一面も。

←空中に飛び上がり、強烈な蹴りを浴びせる必殺技「ホンジャキャク」の発動シーンだ

世界一の探偵をめざす リゼルグ

葉たちの仲間になろうと声をかけてきたイギリス出身のシャーマン。精霊「モルフィン」を持ち霊としている。亡き父のような世界一の探偵になるのが夢。

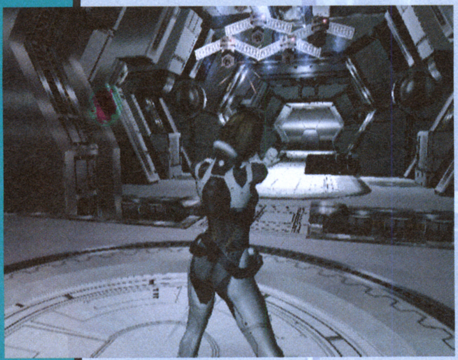
←敵をどこまでも追いかける、リゼルグの必殺技「ホーミングペンデュラム」の発動シーンだ

主人公は女性ソルジャー

P.N.03
PRODUCT NUMBER

ニンテンドーゲームキューブ	
タイトル	P.N.03（ピーエヌ スリー）
発売元	カプコン
発売日	3月27日予定
価　格	6800円
ジャンル	アクション
プレイ人数	1人用
メモリーカード	ブロック数未定

VANESSA Z.SCHNEIDER
ヴァネッサ・ズィー・シュナイダー



暴走する兵器管理システム 立ち向かうのは1人の女性

軍の兵器管理システム「CAMS」の暴走により、戦場と化した惑星植民地。この危機を救うべく、1人の女性ソルジャー「ヴァネッサ・ズィー・シュナイダー」が送り込まれた。彼女は、家族をメカ兵器に殺された過去を持ち、復讐に燃えている。

変型しながら迫りくるメカ兵器。敵の激しい攻撃をかわしながら、スキをついてレーザーを死ぬほど叩き込む。ギリギリのところで戦う緊張感と爽快感を存分に味わえるだろう。

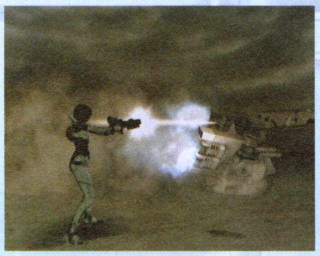
 ©CAPCOM CO.,LTD.2003 ALL RIGHTS RESERVED.

シンプルで白のイメージ、女性的で繊細なライン構成の世界。これが本作の視覚的コンセプトだ。ゲーム的に見やすくてわかりやすい絵作りと、繊細なイメージをキープするため、背景の描き込みは極力抑えられている。絵としてのクオリティよりも、ゲームマップ的な面白さを優先させているのだ。

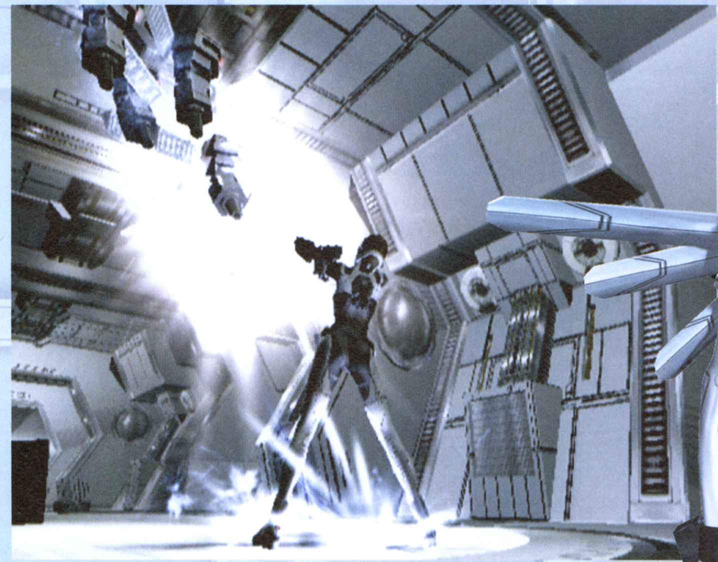
現時点で公開されている画面写真や主人公のイラストでは、彼女の手に銃が握られている。だが、前号の三上真司氏（本作ディレクター）のインタビューによると、彼女は銃を持たなくなったと言う。手からレーザーを発射するように仕様変更され、しかも「ダンス」がキーワードだとか…。

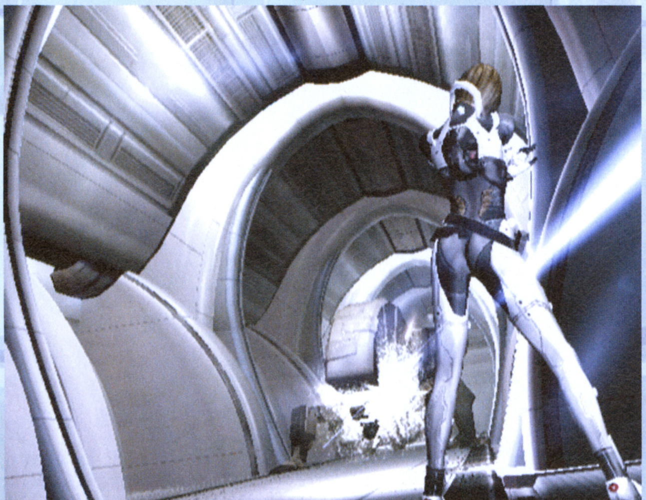
女性的で繊細なライン構成の世界

↑スタイリッシュな女性が主人公なのだ



↑「死ぬほどレーザーを叩き込む」爽快感





ゲームのコンセプトは「昔ながらのアクションゲーム」。ただボタンを連打していればクリアできてしまうようなものではなく、敵の倒し方、攻撃のかわし方を考えながら進んでいくアクションシューティング、それが『P.N.03』だ。

↑惑星植民地の施設内と砂漠が中心のステージ

パワプロクンポケット5®

サクセス&ペナントレースの『5』ならではの新システムをチェック!

GBアドバンス

タイトル	パワプロクンポケット5	ジャンル	野球
発売元	コナミ	プレイ人数	1〜2人用
発売日	1月23日	備考	GBA専用通信ケーブル対応
価格	4800円		

従来の方式を継承しつつ、お手軽さが増した育成システム

『5』のサクセスは、基本的には前作と同じ。練習メニューをこなして能力を上げていく。ただ、舞台がプロ野球なので、1軍に上がるためには監督の評価を高めることも重要。また、前作よりも試合での操作が簡潔になり、スムーズに進むようになったぞ。

一流選手を目指せ

↑スター選手を目指して練習の日々。すごい選手をたくさん作ろう

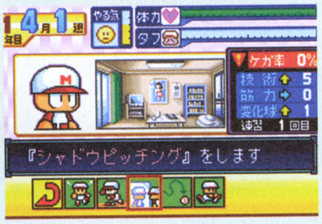
練習　豊富な練習メニューで能力を伸ばす

練習メニューは、これまでと変わらず非常に豊富。もちろん、育てている選手が野手か投手かでメニュー練習が異なるのも同じ。プレイヤーは、自分の選手の伸ばしたい能力を考えて、練習メニューを選択するのだ。ケガを抑えるための適度の休息も大事だぞ。

伸ばしたい能力を考えて

←選手の能力は、素早さ、筋力、技術の3つで表わされる。伸ばしたい能力にあわせ練習をしよう

↑トスバッティングのような打撃用の練習のほか、ダッシュやノックなどがある



↑シャドウピッチングや投げ込みなど、野手の練習とはかなりメニューが変わる

ケガに影響する「タフ度」が復活

シリーズおなじみのパラメータ「タフ度」が復活。これは、ケガのしにくさに影響するパラメータで、これが低いと、体力を回復させても、すぐにケガをしてしまう。タフ度はランニングやストレッチで上がるぞ。

←序盤は、ひたすらランニングやストレッチでタフ度を上げるのが重要

試合　操作時間が短くサクサク進む

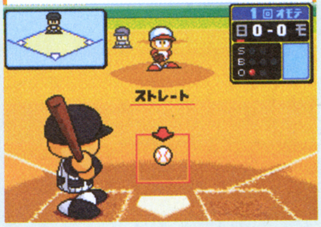
サクセス中には、何度かほかの球団との試合が用意されている。その試合で活躍すれば、自分の能力も上がるし、監督への絶好のアピールになる。サクセスの試合では、プレイヤーは試合の一部だけをプレイして進めていくのだ。

←試合での活躍によっては、能力が格段にアップする

自分の打席だけ操作

↑野手でプレイしている場合、サクセスの試合では、自分の打席だけ操作することになる

ランナーがいるとき操作



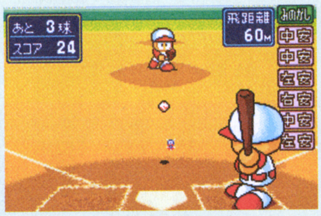
↑投手の場合は、ランナーが出たときだけ操作する。それ以外は自動的に進む

キャンプ　得点を稼いで能力&評価アップ

秋になるとキャンプが行われるキャンプでは、野手はフリーバッティング、投手は投げ込みのミニゲームが行われる。このミニゲームの成績に応じて能力がアップする。キャンプでは監督から言われる目標点がある。それを目標にしよう。

かなりの能力が上がる

↑試合と同じく、キャンプも能力を大幅アップさせるチャンス。高得点を狙おう



↑打撃投手が投げてくる全10球のボールを打ち返す「フリーバッティング」。ヒット性の当たりが出ると得点が入る

↑上下左右に動く的に向けてボールを投げる「投げ込み」。的へ当てるのが比較的容易な直球よりも、難しい変化球のほうが得点が高い

©2003Konami Computer Entertainment Osaka (社)日本野球機構公認 NPB BIS プロ野球公式記録使用

他人と入れ替わってしまった体を取り戻すためパワプロくんが奮闘する

サクセスの物語はスター選手だった主人公が、偶然の事故から2流選手と体が入れ替わるところから始まる。さえない2軍選手になった主人公が、元の体を取り戻すために奮闘するのだ。スターの体を得て喜んでいる相手に、体を再び交換することを納得させるため、主人公は今の自分の体を一流に鍛えていく。

体を取り戻せ

←相手に、戻ってもいいと思わせるくらい一流選手になるのだ

入れ替わってしまった2人の野球選手

主人公 主人公。実は中身はスター選手の小杉優作。偶然の事故から、二軍選手のパワプロくんになってしまう。

小杉優作 実は中身は万年二軍選手。小杉になれたことをこれ幸いにと、スーパースターの生活を満喫している。

『2』に登場したドリルモグラーズが舞台

今作でパワプロくんが所属しているチームは、GBの『パワポケ2』でも主人公の所属チームだったプロ野球団「ドリルモグラーズ」。『パワポケ2』では見事日本一になったモグラーズだが、再びダメ球団になってしまっている。凡田君や水木、古沢など『パワポケ2』で一緒に戦った愉快な仲間たちは変わらず健在。彼ら以外にも、新しいチームメイトがたくさん登場する。新旧の仲間たちとのイベントもたくさんあるぞ。

↑再びダメ球団になっているモグラーズ。なんと、今回は買収の憂き目にも

←『2』にも登場した凡田君。相変わらずのマニアぶりを発揮

ドリルモグラーズで共にすごす愉快なチームメートたち

凡田大介 『2』のときとまったく変わらずマニアックな性格。今作でも主人公の親友として様々な騒ぎを起こす。

古沢小一郎 『2』では選手だったが、腰痛で引退し、現在はモグラーズの二軍監督。実家の仕事はトーテムポール作り。

水木卓 『2』でモグラーズ優勝を経験した実力選手。最近、若手に追い上げられて、たまに二軍落ちすることも。

馬井遊二 6年前に、社会人からドラフト6位でマリーンズに入団し、昨年モグラーズにトレードで移籍してきた。

諸星須賀男 パワーだけを評価されて、モグラーズに入団してきた。その粗雑な性格で、周囲に迷惑がられている。

大神博之 『4』で超高校級選手として登場。今回、モグラーズを買収した大神オーナーの息子としてプロ入り。

斉藤勇 主人公のモグラーズの後輩。元のパワプロくんからはイサムと呼ばれていた。ショッピングが趣味。

北条洋平 甘いマスクで人気を得たが、若くして引退。その人気を買われて、43歳の若さでモグラーズの監督に。

サクセスの花、彼女候補も大勢いるぞ

デートで疲れを癒してくれたり、誕生日に素敵なアイテムをプレゼントしてくれたりする彼女は、サクセスには欠かせない存在。もちろん、今作でもいろんな女の子が彼女になってくれるぞ。また、彼女となる女の子だけではなく、そのほかの女の子ともいろんなイベントがあるのもサクセスの特徴。野球だけの主人公の生活に、潤いを与えてくれる女の子たちを紹介しよう。

↑女の子とは仲良くしよう。良いことが待っているぞ

デートで心身の疲れを癒そう

←デートには、体力や「やる気」を回復する効果もある

サクセスを彩る8人のカワイイ女の子(?)たち

浅上綾華 一流商社の部長の娘。主人公が入れ替わる前の小杉のファンで、よく球場に試合を見に来ていた。

白木恵理 主人公が入れ替わる前のパワプロくんの彼女。内気で尽くすタイプの女の子。健気。

ソムシー 恵理と同じ店で働いているタイ人の女の子。恵理の相談相手で、ときどき主人公に会いにくる。

星野めぐみ ファミレスでバイトしている大学生の女の子。『パワポケ』にはめずらしくごく普通の家庭の子。

埼川珠子 路地裏で辻占いをしており、通りかかった主人公に声をかけてくる。本人は占いをまったく信じてない。

安達美咲 最近大学に通うために、近所に引っ越してきた。実家は旅館を経営。ゆくゆくは女将になる予定らしい。

倉刈日出子 モグラーズの選手として『2』に登場した倉刈仁志の娘。コンビニやファミレスでバイトをしている。

さおりちゃん ゲーム「メキメキR」の主人公である、さおりちゃんの等身大人形。確かに、これは人形なんだけど…。

サクセスのカギを握る(?)3人のコーチたち

監督の評価がサクセスで重要なのは、すでに書いた通り。だが、今作には監督以外に3人のコーチがいる。彼ら3人にも評価があり、それによっても、サクセスの結果が左右されてくる。

←コーチそれぞれに評価メーターがある。のが分かる。サクセスの結果にどう影響するのだろうか？

➡コーチと話すと、評価だけでなく能力も伸ばしてくれる。評価と能力をバランスよく上げるのがポイントになりそう

手久野正巳 技術コーチ。筋力、技術、素早さのバランスを大事にしている。3人のなかで一番まとも

鬼鮫清次 筋力コーチ。選手に、正しい筋力トレーニングを指導している。迅雷コーチと仲が悪い。

迅雷隼人 素早さコーチ。常に忍び装束を着ていて、素顔も謎。コーチは世を忍ぶ仮の姿らしい。

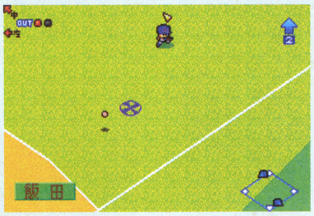
試合&ペナントレースもより遊びやすく進化しているぞ

サクセスもいいけれど『パワポケ』で忘れちゃいけないのは、試合やペナントレースなどの、野球のシステム。今作では、基本的なシステムは従来のものを受け継ぎながら、随所にプレイしやすいような工夫がなされているぞ。

↑純粋に野球ゲームとしての面白さも抜群だ

試合　細かい点で操作しやすくなった

試合は、今作も3D視点の画面構成や、選手の基本的な操作方法などは前作と同じ。しかし、まったく同じというわけではない。ミートカーソルの形や、ピッチャーのモーションなど、細かいところでの変更点があるのだ。



↑球場のサイズも、前作よりかなり大きくなっている

変更点① ミートカーソルが丸型になった

打撃面での大きな変化がこれ。前作まではミートカーソルは四角い形をしていたが、今作では丸い形になった。これで、ミートカーソルとボールが来る位置との距離が、よりわかりやすくなった。

↑ミートしやすくなったのはうれしいところだ

変更点② 投球動作を1操作カット

守備面での一番大きな変化が、この投球モーションの変更。今までは、球種を選択した後、もう一度投げるボタンを押す、2段階のボタン操作で投球していたのだが、今作では、球種を選択すると、ボタンを押さなくてもそのまま自動的に投球モーションに入るようになったのだ。

この変更により、投げるコースの設定を今までよりも素早くやらなければならなくなり、より緊迫感のある試合が楽しめるようになっている。

ペナントレース　より幅の拾い設定が可能に

あらかじめ試合数を決めておいてその勝率を競うペナントレースモード。プロ野球ゲームのメインともいえるこのモードは、今作でも健在。コンピュータのレベル設定や、グラフによる選手の調子表示など、前作から細かい変更もされている。

↑グラフによる表示で、選手の調子がさらに分かりやすく

変更点① コンピュータの難易度設定ができる

これまでは1試合のコンピュータの強さは設定できても、ペナントレースを通しての難易度設定はできなかった。しかし、今作ではペナントレース自体の難易度を、よわい～パワフルまで4段階の設定が可能なのだ。初心者でも安心してペナントを楽しめるぞ。

腕に合わせて設定しよう

↑初心者は、まず「よわい」に設定してからやってみよう

変更点② 監督采配ができるようになった

ペナントレースでは、プレイヤーが、試合をプレイするのではなく、コンピュータに任せて観戦することもできる。この観戦のときの自分のチームの戦い方を設定できるのが「監督采配」だ。チームの戦力などの状況を考えて、監督の采配を設定すれば、戦力が劣るチームでも勝てるようになるかも？

7項目の設定が可能

↑盗塁、継投、バントなど、全部で7項目を設定すれば…

球種を選択すると…

↑まず、十字ボタンで投げたい球種を選択。すると自動的にピッチングモーションに入る

すぐモーションに入る

↑モーションに入っているうちに、投げたいコースにあわせる。慣れるまではかなりきつい

もちろんおまかせも

↑もちろん、采配をコンピュータに完全に任せることだってできる。

↑コンピュータが設定した采配傾向にしたがって戦ってくれる。SLGのような楽しみ方もできるぞ

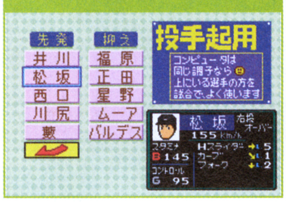
アレンジモードもより遊び易く

日本プロ野球機構に所属する実在の12球団をベースに、自分が作成したオリジナル選手や、ほかの球団の好きな選手を、自分の球団に入れて、新しいチームを作れるアレンジモード。もちろん、このモードでもいくつかの工夫がなされているのだ。

重複するチームに数字が

↑名前が同じ球団がペナントに参加する場合、数字で判別できるようになる

投手起用の項目を追加



↑投手の先発やリリーフなど、投手の起用設定が自由にできるようになった

↑自分が設定したエースの力を信じて、ペナントレースを勝ち抜いていこう

Nintendo DREAM ニンドリ初シール VOL.83

Nintendo DREAMは月2回刊
Vol.84は1月21日発売

『ゼルダの伝説　風のタクト』。ピンなどに貼って、

『風のタクト』のロゴ&キャラクターだよ

パズルコレクション

GCソフトのタイトルシール（プラスチックケースの背面に貼ってね）

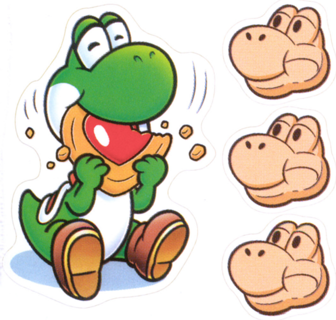
NINTENDO GAMECUBE ゼルダの伝説 風のタクト

NINTENDO GAMECUBE トップガン ～エース オブ ザ スカイ～

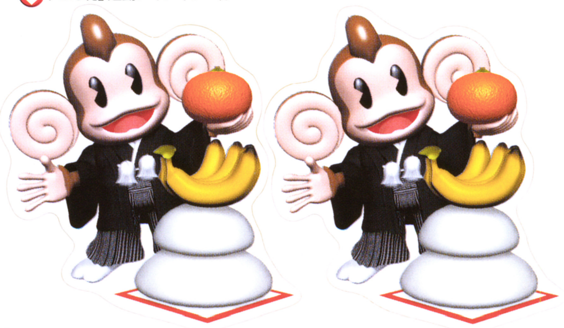
NINTENDO GAMECUBE エヴォリューション スケートボーディング

NINTENDO GAMECUBE スペースレイダース

NINTENDO GAMECUBE 斑鳩 IKARUGA



「セガ魂」連動アイアイシール



© 2002 Nintendo © AMUSEMENT VISION/SEGA 2001.2002

NEW SOFT PREVIEW & ATTACK GUIDE HEAD LINE

ATTACK GUIDE

バトルネットワーク ロックマンエグゼ3

▶P74

初めてロックマンのスタイルチェンジが発動する第3話、最強ナビを決める第4話を徹底攻略。これまで謎だったスタイルチェンジも!!

スタイルチェンジの法則を解き明かす!!

ATTACK GUIDE

ダービースタリオンアドバンス

▶P82

初心者にもやさしいQ&A攻略に加えて、『ダビスタ』の生みの親である、パリティビットの薗部博之さんに直撃インタビュー!!

ダビスタ生みの親が「最強馬はいらない」

CONTINUE TO REPORT

RUNE II

▶P86

ひさびさの続報は、主人公リズの成長システムとカード入手法のバリエーションなど、前作ファンを唸らせる情報が盛りだくさん。妖精のリーとリムもなんかかわいくなってます！

主人公リズの属性が熟練度システムで変化

NEW SOFT LINE UP

斑鳩-IKARUGA-

▶P92

斑鳩…読み仮名ナシで読めた人は、歴史通か、かなりのゲーマーと見た！　斬新なシステムと独特の世界観でファンを魅了した硬派シューティングが、いよいよキューブに登場。

弾に当たれ!! 属性を操るシューティング

©CAPCOM CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED. ©2002 パリティビット ©INFOGRAMES JAPAN 2003／©TREASURE 2001,2003 ©2002-2003 FromSoftware All Rights Reserved.

研究所編を大攻略

ニンテンドーゲームキューブ			
タイトル	バイオハザード０（ゼロ）	ジャンル	サバイバルホラー
発売元	カプコン	プレイ人数	1人用
発売日	11月21日より発売中	メモリーカード	9ブロック～
価格	7800円	備考	ディスク2枚組 メモリーカード59付き

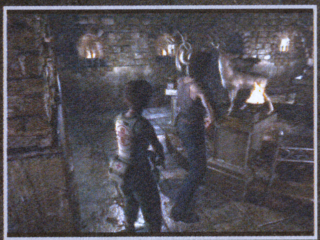
前号のおさらい

研究所編の攻略に入る前に、まずは前回のポイントをおさらい！チェックし忘れた人は参考にしてほしい。

Point 1 鉄格子を開けるには……？

地下ホール内にある動物像は弱いほうから順番に火を灯していけばいい。像を調べるとメッセージが表示されるので、よく読んで強弱の関係を把握しよう。正しい順序で火をつけていけば、鉄格子が開き、奥の部屋から忠誠のレリーフを入手できる。少しヒントを出すと、一番最初に火をつけるのはスバリ鹿だ。

↑ビリーの持つライターを使えば、火をつけることができる


↑動物像のなかで「ツノある者」といえば鹿。つまり、狼は鹿より強いとわかる

↑「狡猾さも及ばない」ということは、馬は狼よりも強いと考えることができるわけだ

Point 2 規律のレリーフを取るには……？

庭（下）の石柱の上に置いてある規律のレリーフを取るためには、リフトに乗っている木箱を利用する必要がある。まずは、バッテリーを使ってリフトを下へ降ろそう。次に、木箱を反対側から押してリフトから出し、石柱の脇まで移動させる。あとは、木箱に乗れば、レリーフに手が届き入手することができる。

↑木箱をこの位置まで移動させれば、規律のレリーフを取ることができる

Point 3 礼拝堂に入るには……？

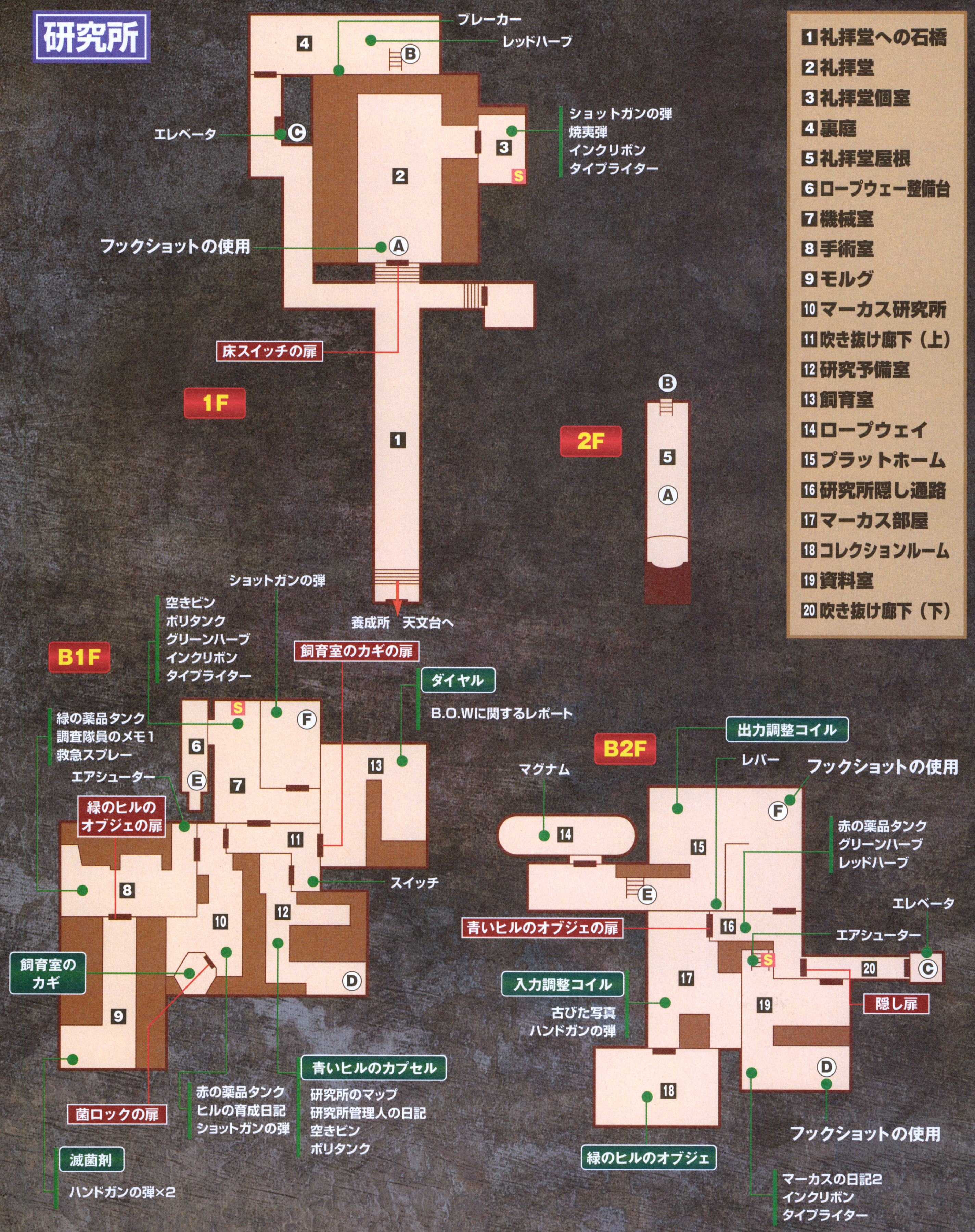
3つのレリーフをセットしたあとにいくことのできる建物（礼拝堂）に入るには、パートナーザッピングを利用する必要がある。礼拝堂の扉のカギは、石橋を渡って右側の小さな部屋のような場所の床に乗ることで解除される。そこで、ひとりが床に乗ってカギをあけ、もうひとりへザッピングして入ればいい。

↑この部屋のある部分を踏めば、礼拝堂の扉のカギが解除される

From the next...

©CAPCOM CO.,LTD 2002 ALL RIGHTS RESERVED.

研究所



1F
ブレーカー
レッドハーブ
エレベータ
ショットガンの弾
焼夷弾
インクリボン
タイプライター
フックショットの使用
床スイッチの扉
養成所　天文台へ
2F
B1F
ショットガンの弾
空きビン
ポリタンク
グリーンハーブ
インクリボン
タイプライター
飼育室のカギの扉
ダイヤル
B.O.Wに関するレポート
緑の薬品タンク
調査隊員のメモ1
救急スプレー
エアシューター
緑のヒルのオブジェの扉
スイッチ
飼育室のカギ
赤の薬品タンク
ヒルの育成日記
ショットガンの弾
青いヒルのカプセル
研究所のマップ
研究所管理人の日記
空きビン
ポリタンク
菌ロックの扉
滅菌剤
ハンドガンの弾×2
B2F
マグナム
出力調整コイル
レバー
フックショットの使用
赤の薬品タンク
グリーンハーブ
レッドハーブ
エレベータ
青いヒルのオブジェの扉
エアシューター
入力調整コイル
古びた写真
ハンドガンの弾
隠し扉
緑のヒルのオブジェ
フックショットの使用
マーカスの日記2
インクリボン
タイプライター
1 礼拝堂への石橋
2 礼拝堂
3 礼拝堂個室
4 裏庭
5 礼拝堂屋根
6 ロープウェー整備台
7 機械室
8 手術室
9 モルグ
10 マーカス研究所
11 吹き抜け廊下（上）
12 研究予備室
13 飼育室
14 ロープウェイ
15 プラットホーム
16 研究所隠し通路
17 マーカス部屋
18 コレクションルーム
19 資料室
20 吹き抜け廊下（下）

攻略編／研究所

3つのレリーフを入手したレベッカとビリーは、研究所へとたどり着く。だが、そこには巨大なコウモリの化け物が待ち受けていた！　激闘の末、コウモリを倒したレベッカとビリーは、研究所の奥へと侵入。果たして、ふたりは無事にこの不気味な建物を脱出することができるのだろうか？　それでは、新たなステージとなる研究所編を、ビジュアルを中心に攻略していこう。

←さまざまな仕掛けを解き、研究所へとたどりついたふたり。だが、そこには新たな強敵が待ち受けていた！

←突如現れた巨大コウモリがビリーを襲う！　捕われないように回避しつつ、グレネードを使って撃退せよ

単独調査開始

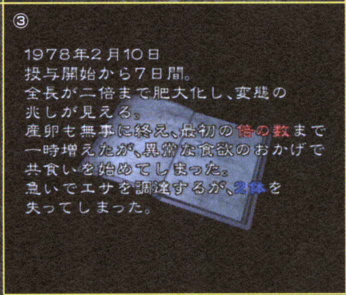
フックショットを使い、5礼拝堂屋根へ登ったら、4裏庭へ。ここでブレーカーを上げればエレベータが使えるようになる。19資料室では二手に別れることになる。フックショットを使い、レベッカが上に登ろう。

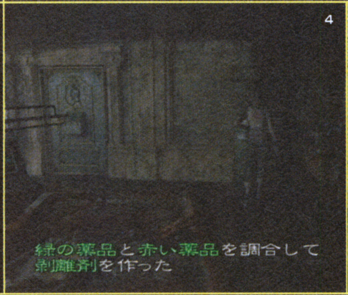
↑①5 礼拝堂屋根から 4 裏庭へ降りることができる。②このレバーでエレベータに電源が供給される。③共同捜査でエレベータに乗り、研究所B2Fへ移動。④19 資料室にはタイプライターがある。別れる前にセーブしておこう。⑤ここでフックショットを使えば、12 研究予備室へ上がれる。⑥12 研究予備室にはヒル男がいる。レベッカにグレネードと焼夷弾を渡しておこう

青いヒルのオブジェ

12研究予備室でヒルのサンプルが並んでいるケースを調べると、青いヒルのカプセルを入手できる。このアイテムは、剥離剤と組み合わせることで使用可能となる。10マーカス研究所と8手術室で赤と緑の薬品を採取すれば、剥離剤が完成。青いヒルのカプセルと組み合わせて青いヒルのオブジェを入手し、8手術室にあるエアシューターで下へ送ろう。なお、10マーカス研究所には、ヒルの育成日記がある。これは、ある場所の謎を解く暗号となっているので、忘れずに入手しておくこと。最後に、11吹き抜け廊下（上）にあるスイッチを押せば、11吹き抜け廊下（下）の壁が開き、16研究所隠し廊下が出現。これで、レベッカの作業はひとまず終了だ。

↑①12研究予備室でヒルのサンプルが並ぶ場所を調べれば、青いヒルのカプセルが入手できる。②11吹き抜け廊下（上）にあるスイッチを押せば、下の壁が開く。これで20吹き抜け廊下（下）と16研究所隠し廊下が繋がり、先へ進めるようになる。③ヒルの育成日記は、ある扉を開くための暗号になっている。④緑の薬品と赤の薬品を採取すれば剥離剤になる。あとは、青いヒルのカプセルと組み合わせよう。ただし、ビリーだと薬品の採取ができない。その場合はヒルのサンプルを下へ送り、レベッカで剥離剤をつくることになる。⑤青いヒルのオブジェを取り出したら、エアシューターで下に送って終了。もうひとりへザッピングしよう





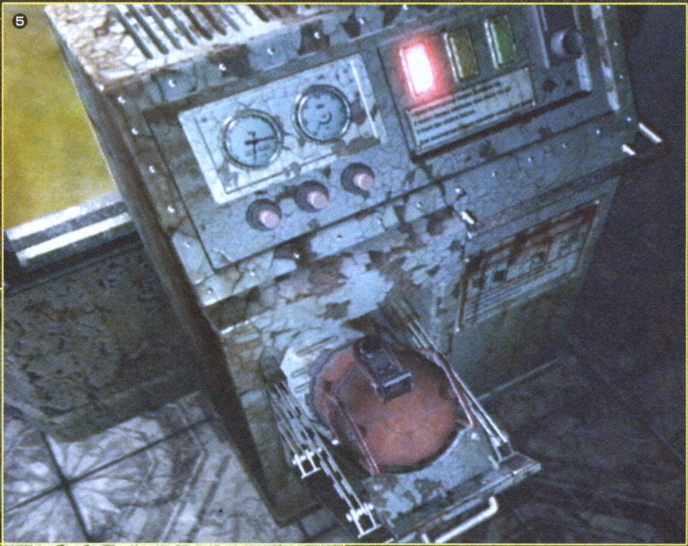
緑のヒルのオブジェ

エアシューターから青いヒルのオブジェを入手したら、20 吹き抜け廊下から 16 研究所隠し通路へ。ヒル男が出現するので、火炎ビンを使って素早く撃退する。火炎ビンを持っていないなら、レベッカで作成してエアシューターから受け取るといい。16 研究所隠し通路の奥には、マーカス教授の横顔の彫像が付いたトビラがあるが、これにはカギが掛かっている。台座のくぼみに青いヒルのオブジェを置くとカギが解除可能だ。17 マーカス部屋に入ったら、光っている場所を調べて入力調整コイルを入手。その後、18 コレクションルームに入ったら、彫像の手の上に置いてある緑のヒルのオブジェを入手。19 資料室に戻り、エアシューターで緑のヒルのオブジェをレベッカに送ろう。

↑① 16 研究所隠し通路に出現する強敵、ヒル男に対しては火炎ビンを装備して立ち向かえ。持っていないのであれば、上の階にポリタンクと空のビンが置いてあるので、あらかじめレベッカで作っておき、ビリーに送っておけば良いだろう。②ヒルのオブジェがピッタリとはまるくぼみのあるトビラ。トビラと同じ色の青いヒルのオブジェを使ってカギを解除するのだ。厳重な仕掛けが施されたトビラの向こうには、いったい何が隠されてるのだろうか。③入力調整コイルを入手すると、同時に1枚の写真が手に入る。そこにはたびたび出現する謎の青年によく似た写真が。マーカス教授と青年には何か関係があるのだろうか……？④美少年の彫像の手には緑のヒルのオブジェが。そういえば上の階の 8 手術室にもマーカス教授の横顔が施されたトビラがあったはず。レベッカに渡さなければ。⑤レベッカが青いヒルのオブジェを送ったように、緑のヒルのオブジェをレベッカの元へと送り届けるのだ

ダイヤルのない扉

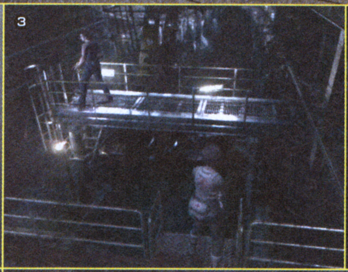
レベッカに交代し、緑のヒルのオブジェを入手したら、その部屋にあるマーカス教授の横顔が付いたトビラに移動する。緑のヒルのオブジェを使ってトビラのカギを解除したら、9 モルグ内に置いてある滅菌剤を入手。その後は 10 マーカス研究室に向かい、ガスで覆われている小部屋の横に設置されている装置に滅菌剤をセット。中に落ちている飼育室のカギを入手する。入手したカギで 11 吹き抜け廊下にあるカギの掛かったトビラを開けるのだが、中の 13 飼育室にはハンターが待ち受けている。手持ちのグレネードを使って一気に撃退しよう。オリの中に落ちているダイヤルを入手したら 8 手術室に戻り、エアシューターを使ってビリーの元へ送ろう。

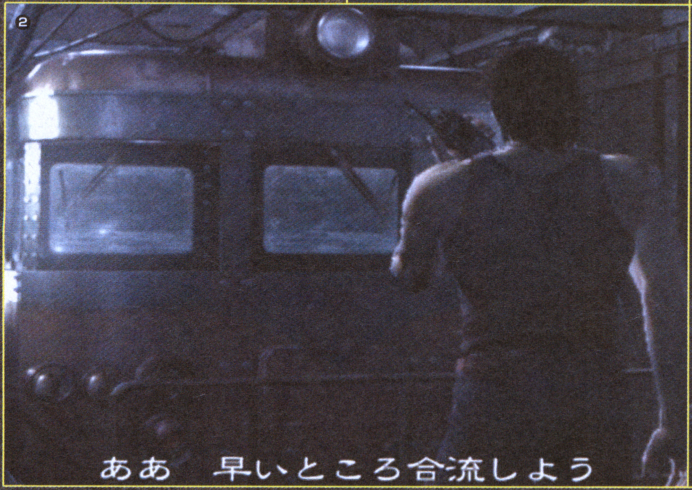


↑①緑のヒルのオブジェを使ってカギを開け 9 モルグに侵入しよう。②数々の死体が安置されている 9 モルグ。部屋の奥に滅菌剤が置いてあるので入手するのだ。③ 10 マーカス研究室のガスに満ちた小部屋は、滅菌剤を使うことで入ることが可能になる。なお、小部屋内のゾンビに加え、研究所内に放置されていた死体もゾンビと化して動き出すので注意すること。④ 13 飼育室に入り、角を曲がるとハンターが2匹出現する。グレネードを使用して一気にカタを付けよう。⑤ 13 飼育室の奥のオリにはダイヤルが落ちている。⑥ダイヤルは下の階で使用するので、エアシューターでビリーに送ろう

ロープウェイを発見

ビリーでエアシューターからダイヤルを入手したら、16 研究所隠し通路に向かい、ダイヤルの外れたトビラにダイヤルをセット。トビラを開ける番号は、ヒルの育成日記の記録がヒント。15 プラットホームに入ったら、出力調整コイルを入手し、角のレバーでガントリークレーンを動かす。

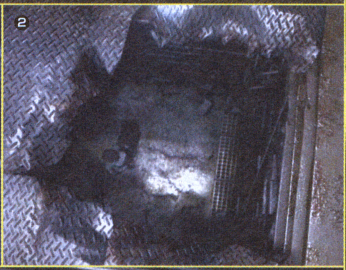




↑①ダイヤルは全部で4桁。ヒルの育成日記の記録に書かれたヒルの数がそのヒントになっている。② 15 プラットホームにはロープウェイが。レベッカと合流し、これにのって脱出するのだ。③ 15 プラットホームは 7 機械室に繋がっている。ビリーの元に行くにはどうすれば良いのか。④ホームの角にはレバーが。コレを使用すると……。⑤ガントリークレーンが移動し、 7 機械室に繋がった。これでレベッカとビリーを合流させることが可能だ

ロープウェイを起動

レベッカでフックショットを持ち 6 ロープウェイ整備台へ。出力調整コイルと入力調整コイルを持ち、15 プラットホームからフックショットで小部屋へ。ここの機械にふたつのコイルをセットすればロープウェイが起動する。



↑① 15 プラットホームでレベッカとビリーが無事合流。次はロープウェイの起動だ。②天井に開いた穴から 7 機械室の小部屋に侵入。③ふたつのコイルをセットすると、ロープウェイの電源が入る。④電源が入り、車内に明かりが付いたロープウェイ。⑤小部屋の中からカギを外して外へ。これでいつでも部屋への出入りが可能になる。⑥ロープウェイに乗って研究所から脱出！ ふたりでロープウェイの入り口に走れ！

ビリーとはぐれたレベッカ。そして……

ロープウェイの電源を起動させたら、ふたりでロープウェイのトビラを開ける。するとデモが挟まれ、ロープウェイの屋根に潜んでいたサル型B.O.W.が出現。レベッカを庇ったビリーはサル型B.W.O.もろとも手すりから落ち、地下湖の激流に流されてしまう。そして、ひとりになったレベッカに追い打ちをかけるようにヒル男が出現。さらにはロープウェイの電源まで落ちてしまう。なお、このヒル男は、焼夷弾や火炎ビンに余裕があれば撃退しても良いが、手持ちが無ければ無視してもいい。ロープウェイの電源を復活させるため、7機械室の小部屋に向かい、落ちた出力調整コイルを再セットするのだ。

レベッカを乗せたロープウェイはどこへ向かうのか……？

↑①突然襲いかかってきた猿型B.O.W.②レベッカを庇ったビリーは窮地に追い込まれる。③レベッカの元にはあの強敵が！④レベッカに迫ったヒル男。焼夷弾や火炎ビンが無いのなら逃げてもいい。⑤ 7機械室の小部屋には小ヒルがひしめいている。⑥小ヒルが出力調整コイルを外してしまったのだ。⑦ロープウェイの電源が復活。⑧ロープウェイ内の死体はマグナムを持っている。⑨先頭にあるスイッチを入れればロープウェイ発進⑩レベッカひとりを乗せたロープウェイは何処へ向かう？

バトルネットワーク ロックマンエグゼ3

強敵ネットナビがぞくぞく登場する 第3話・第4話を徹底攻略

GBアドバンス	
タイトル	バトルネットワーク ロックマンエグゼ3
発売元	カプコン
発売日	発売中
価格	4800円
ジャンル	データアクションRPG
プレイ人数	1～2人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応

初めてロックマンのスタイルチェンジが発動する第3話、最強のナビを決める大会・N1グランプリが舞台の第4話を徹底攻略。インターネットエリアのMAPも複雑になってくるうえ、登場するウイルスや敵ナビも細かな戦略が求められる強敵ぞろいだ。

シナリオ攻略 第3話：「泡騒動！」

インターネットのよかよかエリアを中心に進む。またこのシナリオ以降、"ヒグレヤ"でチップトレーダーやナンバートレーダーが利用できるようになる。

N1最終予選を突破せよ

日暮さんに頼まれたアルバイトをこなしたあと、DNNからEメールが届く。ヒントを頼りに科学省スクエアで「Cよかよかキップ」を入手し、よかよかスクエアで最終予選を受けよう。現実世界に隠れている着ぐるみナビを探す第1問と、5連続バトルに勝ち抜く第2問をクリアすれば予選も突破だ。

↑3つの仕事を頼まれる。最後のアルバイト場所へは、科学省スクエアから行くと近いぞ

↑科学省スクエアで「ロングソードE」と「Cよかよかキップ」を交換してもらえる

↑→ナビがいる場所は秋原町・職員室・科学省ロビー・動物園・露天風呂の5ヵ所

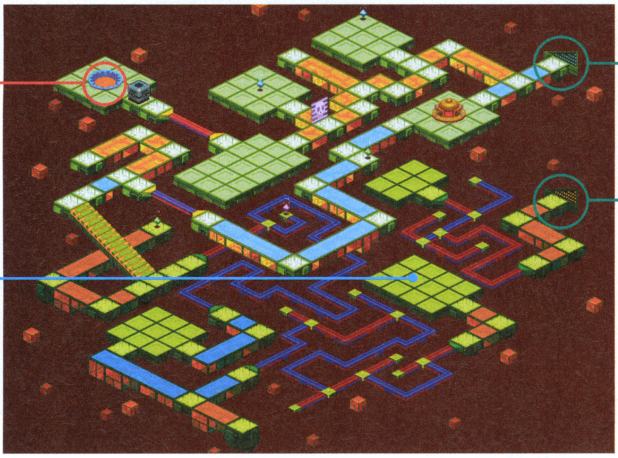
泡騒動の犯人を捜せ

メイルの家に遊びに来た熱斗だったが、またもや日暮さんのお使いを頼まれることに。「トップウ＊」のチップを手に入れたのち、メイルの家へ戻ると事件が起きる。新製品の食器洗い機「バブルウォッシュ」から吹き出た泡がメイルたちを閉じ込めてしまったのだ！ ロックマンを電脳世界に送り込み、事件の犯人を探し出そう。

↑「トップウ＊」をもつウインドボックス

←↑暴走するバブルウォッシュ。メイルのパソコンから秋原エリア1に行けば犯人のバブルマンを見つけることができる

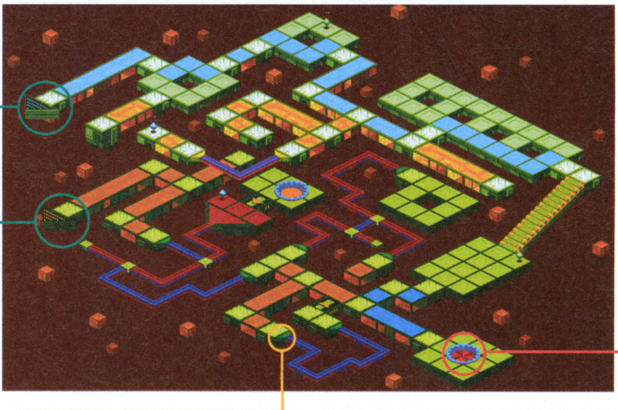
よかよかエリア1



たま子のHPへ

バブルマン(P75参照)

よかよかエリア2



よかよかスクエアへ

プレスデータを入手せよ

ここの細い道を進むには「プレスデータ」でロックマンを圧縮する必要がある。プレスデータは科学省のパパの研究室にあるぞ。

↑コンピュータ内では戦闘があるので注意

 ©CAPCOM CO.,LTD 2002 ALL RIGHTS RESERVED.

逃げるバブルマンを追い詰めろ！

ブレスデータを入手したら、いちどメイルの家に戻ろう。とある人物がブレスデータをナビカスに組み込めるようにしてくれるぞ。さらにバブルマンを追うロックマンだったが、今度は「バブルドア」に行く手を阻まれてしまう。ドアを壊す唯一の道具「ブレイクニードル」を持って逃げる「プクプク親衛隊」を追いかけよう。親衛隊はコリペン系のウイルスをけしかけてくるので、ガッツマンなどで氷パネルを破壊すれば戦いやすい。

←あきらめの悪いバブルマン。見た目よりくせ者？

←ロックマンのスタイルチェンジがついに発動！

ボスナビの亡霊出現!?

インターネットエリアのある地点に行くと、倒したはずのWWWナビが襲ってくることがある。HP、攻撃力が以前よりアップしているぞ。

←倒せばレアなナビチップを入手できる

↑秋原エリア3のこの場所に出現する。秋原スクエアから出た場所の近くだ

↑科学省エリア1のこの地点に出現。強敵なので戦う前にはセーブを忘れずに

VS.バブルマン

HP500 属性：アクア

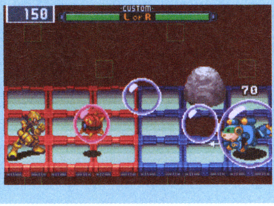
泡による防御を貫け！

WWWの自立行動ナビ。エリアの最後列から前に出てこないうえ、フィールド上の岩や無数に出てくる泡が攻撃を阻むのでなかなかダメージを与えられない。ヒグレヤのチップトレーダーで手に入るバンブーランスや貫通力のあるダイナウェーブ、後ろ1マスに誘爆するアクアショットなどを使おう。バブルマンの攻撃は泡を破壊すると飛び出す魚型ミサイル、「ラットン」と同じ動きをするカニ型爆弾などがメイン。かわすこと自体は難しくないが、アクア属性の攻撃が多いのでロックマンがヒートスタイルになっているときは注意しよう。

↑HPが半分以下になると泡で自分の体を包み、モリを連続発射する攻撃を使ってくる。バスターで泡を破ってから連続攻撃だ

↑ここまで接近できればエレキソードで大ダメージを与えられるが、やや難しい。狙うならエリアスチールを多めに入れておこう

←カニ爆弾はバスターで破壊できるぞ



←泡に包まれた爆弾が出てきたら最優先で破壊しよう

秋原エリア2、科学省エリア1でのプクプク親衛隊とのバトルに勝ったら、よかよかエリア1に戻ろう。バブルドアの前で3回目の親衛隊との対決に勝てば「ブレイクニードル」が手に入り、いよいよバブルマン本人と対決することになるぞ。バトル勝利後のエピローグでは、開催間近の「N1グランプリ」での対決に闘志を燃やす熱斗とそのライバル、炎山の姿を見ることができる。

←炎山のナビ、ブルースがロックマンに代わってバブルマンにとどめを刺す！

➡N1グランプリを前に優勝への決意を語る炎山だったが…。この親子には何やら事情があるようだ

戦い方を大幅に変える「スタイルチェンジ」

ロックマンに様々な特性が加わる「スタイルチェンジ」。今回はひとつのスタイルを極めていくことで、各スタイル特有のプログラムデータを入手できるのだ。また、レベルアップやスタイルチェンジの際に「他のスタイルも見てみたい」を選ぶと、100回目の戦闘ののちに新しいスタイルチェンジが発動する仕組みになっている。

←今までの戦闘スタイルによって、ロックマンの姿も変化するのだ

● ガッツタイプ ●

特性
・ロックバスターの攻撃力2倍
・ガッツマシンガン発動可能

ロックバスターを撃った回数が多いことが条件。バスター連射で発動するガッツマシンガンは相手をのけぞらせる効果がある。

● カスタムタイプ ●

特性
・最初に選べるチップが6枚になる

一度に多くのまい数のチップを選択したり、ADDを多く選択することが条件。最終的に9枚まで選べるチップが増えるぞ。

● ブラザータイプ ●

特性
・メガクラスチップを6枚まで入れられる

ナビチップを多く使うとこのスタイルに。極めればさらに多くのメガチップを入れられるようになるプログラムが入手できる。

● シールドタイプ ●

特性
・最初からバリアがついている
・タイミングよく攻撃を防御することでHPが回復

ガード・バリア・リカバリー系のチップを多く使うことが条件。ブロック、シールド、リフレクトなどのプログラムが手に入る。

● グランドタイプ ●

特性
・溜め撃ち攻撃でパネルにひびを入れられる

パネルアウトやクサムラステージなど、地形を変化させるチップを使うことが条件。シリーズ初登場のスタイルだ。

● バグタイプ ●

特性
・ある能力が上がる代わりにある部分にバグが起こる

バグ状態で戦い続けることが条件。攻撃力が上がったりする反面、HPが勝手に減少したりなどといった不都合も起きる。

第4話：「N1グランプリ開幕!」

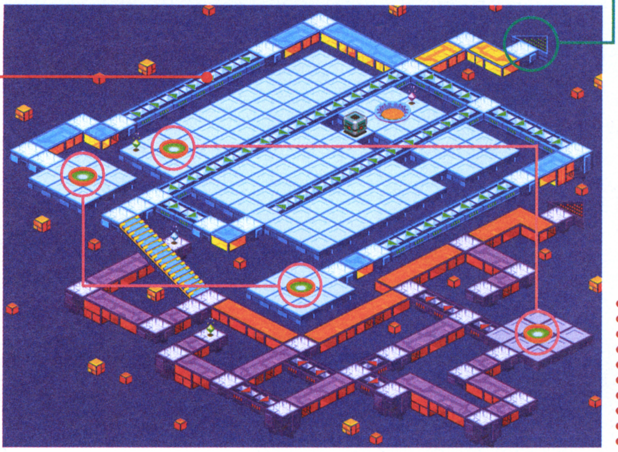
ビーチストリート&ビーチエリアに行けるようになる。ついに開催されるN1グランプリでは特設会場「地獄島」にて、しれつなバトルが展開されるぞ。

TV収録を見学するためビーチスクエアへ

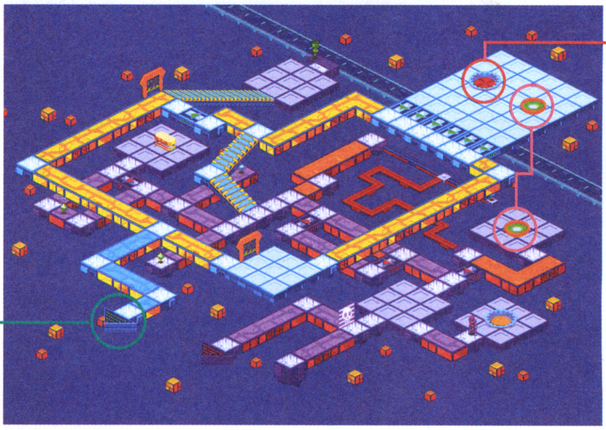
DNNのメールで番組収録のお知らせを受けたら、メイル・やいと・デカオのHPでナビたちと話したあと、よかよかエリア1にいるガッツマンのところへ向かおう。メールで「Cビーチキップ」を入手できるぞ。ビーチスクエアでテレビクルーの取材を受けたあと、N1の熱狂的なサポーターたちが暴れているという情報が入る。

⬆オレンジの通路を進めばビーチスクエアに着く

ビーチエリア1



ビーチエリア2

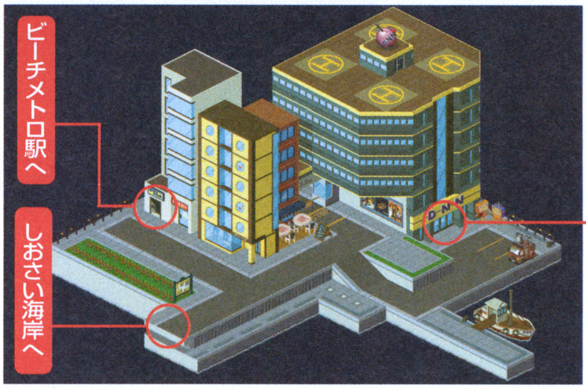


テレビクルーを助け出せ

ビーチエリア1に行くと、ガッツマンたちが悪質サポーターにからまれているのを見つける。行く手を阻むサポーターたちを倒し、左上のエリアを目指そう。

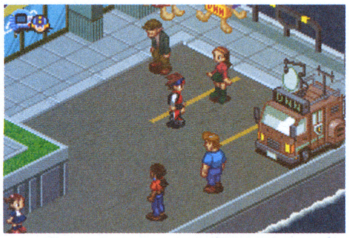
⬅熱狂的外国サポーター。全部で3回戦うことに

ビーチストリート



TV局ロビーでキングマンと前哨戦

ついに始まったN1グランプリ。N1が始まるとしばらく他のエリアに移動できなくなるので、バトルチップやサブチップなどの準備をしっかり終えてからビーチストリートに向かおう。テレビ局のロビーではN1出場者、荒駒虎吉とそのナビである「キングマン」と戦うことになる。かなりの強敵だが、勝っても負けても話は進む。キングマン戦のあとはいよいよスタジオで開会式だ。


⬅ここがビーチストリート。病院がある「しおさい海岸」への道は今はまだ封鎖されている

➡今までのナビとはケタ違いの強さを誇るキングマン。しっかりと戦略を立てないと勝つのは難しい

VS.キングマン

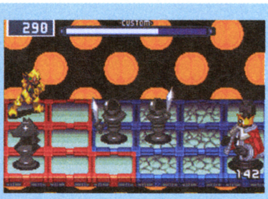
HP800
属性：ノーマル

相手のコマの動きを封じろ!

攻守に優れた強敵。前2マスを剣で攻撃する兵士、ジャンプで衝撃波を発生させる騎士のコマを戦力としている。キングマン自体はエリアの最後列を移動するだけで、ほとんど攻撃してくることは無いぞ。コマはブレイクハンマーなどで破壊できるが、すぐに復活してしまう。エアシュートやガッツパンチで兵士を後ろのマスに追いやれば、剣の攻撃が届きにくくなるので有利に動けるぞ。

⬅騎士の攻撃は上下に移動して避けろ

⬅バンブーランスなら確実にヒットするぞ


⬆コマがこういう形に並べばOKだ

⬆「サクセンヘンコウ」に対処するため、エリアスチールは入れておきたい

地獄島のバトルを勝ち抜け

開会式の後、パパからのEメールでナビカスのメモリMAPを広げる「かくちょうメモリ」を入手できる。プログラムの組み合わせの幅が広がるぞ。N1の本戦は「地獄島」で行われる。フォルダを固定されてのバトルや特殊フィールドでの戦いなど、一筋縄ではいかないバトルが待ち受けている。オペレーションの実力が試されるぞ。

⬆いちど地獄島に入るとしばらく戻れない。船に乗る前に準備が万全かチェックしよう

第1試合：針山地獄

インターネットエリアにある「ビクトリーデータ」を探すのが目的。エリア内でのバトルは、乗るとダメージを受けるマグマパネルがフィールドにあるうえ、予備フォルダを強制的に装備させられてしまうので戦いづらい。

⬆「ジゴクのカギ」を入手したら、いったんプラグアウトしたほうが近道になるぞ

第2試合：四大地獄

灼熱・砂漠・極寒・樹海の4つの地獄で行われる。使用できるフォルダは5種類あり、地獄島にいる誰かに話しかければ入手できるぞ。制限時間以内に使うフォルダを決めよう。お勧めは地獄島山頂で手に入る「N1フォルダA」だ。ここでの対戦相手はメタルマンV2。どの地獄を選んでも戦うことになる。

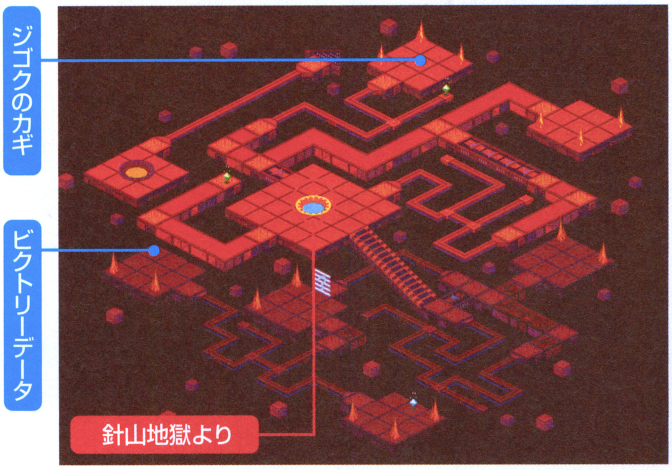
⬅4つの扉の向こうに様々な地獄が待つ

⬅クイズに答えるとフォルダをくれる

VS.メタルマンV2

⬆比較的戦いやすいのはいちばん右の扉の「樹海地獄」。ヒート属性で大ダメージを狙え

地獄島エリア



準々決勝：無間地獄

地獄島で行われる最後の試合は、通常のフィールドで戦うオーソドックスなバトルだ。ここではデカオのナビ、ガッツマンV2と戦うことになる。HP、攻撃方法ともに以前と変化は無い。注意すべきはパネルにひびを入れる攻撃。逃げ場を失わないように考えて移動しよう。

VS.ガッツマンV2

⬆少ない攻撃パターンを見切れば楽勝？

準決勝

準決勝はDNNのスタジオで開催される。試合の前に、ロビーでケロさんから炎山を探してきてくれるように頼まれる。ビーチストリート南西にいる炎山と話したら、次はキングマンと本番対決だ。予備フォルダが解除されているので、メインに切り替えるのを忘れずに。

VS.キングマン

⬆ロビーでの戦いを参考にフォルダを作ろう

黒幕・ネットバトラーQを倒せ

熱斗が準決勝で虎吉に勝利を収めた後は、炎山と謎のネットバトラーQとの戦いになるが、正体を現したQによって炎山の父親が人質に取られてしまう。テレビ局廊下のエレベーターから編集室に向かい、炎山の父親を救出しよう。Qのナビ・デザートマンを倒せば、長かったN1グランプリの戦いにもついに決着がつくぞ。

⬆準決勝後、やいとが入院したとのメールが入る。いったん外に出よう

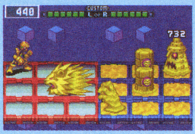
⬆➡正体を現したQ。デザートマンの蜃気楼攻撃にブルースも苦戦する

VS.デザートマン

HP800
属性：ノーマル

貫通攻撃&アクア属性で攻めろ

砂の手とブロックで守りを固めているので、バブルマン&キングマン戦と同じく貫通力のあるチップで攻撃しよう。ダメージを受けるまでは移動しないので、ミニボムやホウガンなどもよく当たるぞ。また、アクア属性の攻撃を受けると泥のように固まり、動きが止まる。このスキに連続攻撃だ。



⬆手をライオン型に変形させて攻撃。チップで破壊しよう

⬆一発でもダメージを受けると砂の中に隠れてしまう。強力な一撃を狙ったほうが早く倒せる

⬆バブルショットは特に有効。ブロックの後ろに隠れている相手にも当たるのだ

空賊島からバルア大陸までを濃縮攻略！

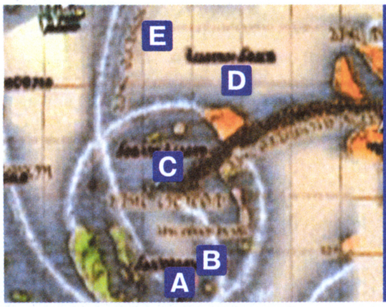
エターナルアルカディア レジェンド™

ニンテンドーゲームキューブ			
タイトル	エターナルアルカディア レジェンド	ジャンル	RPG
発売元	セガ	プレイ人数	1人用
発売日	発売中	メモリーカード	3ブロック
価格	6800円		

空賊島周辺

帝国に入るための手がかりを追え！

バルア帝国に追われるファイナを助けたヴァイス。ここから帝国との長きにわたる戦いが始まる



A スバルア戦艦　B 空賊島　C 神殿島　D 船乗り島　E バルア帝国

進行チャート

- バルア戦艦内でアルフォンソを追う
- ▼
- ボ アントニオ戦-1
- ▼
- 空賊島地下でダイン船長と話す
- ▼
- 見張り島で月煌石が落ちるのを見る
- ▼
- 神殿島へ行く
- ▼
- 遺跡にたまった水を抜く-2
- ▼
- ボ アガタウマス戦-3
- 空賊島へ戻った後仲間を助けに船乗り島へ
- ▼
- モービスと遭遇後ドラクマに救出される
- ▼
- 船乗り島でラムキャノンの情報を集める-4
- ▼
- 酒場でドラクマ説得後ギルドのマスターと話す
- ▼
- 砲 南ダネル空狭でバルボア戦-5
- ▼
- 入国証を入手してバルア帝国へ

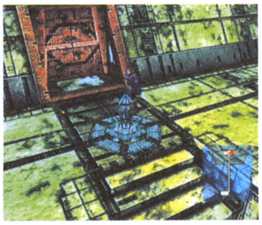
1 どちらか1人は回復役に徹する

アントニオは基本の攻撃力も高く、「怒雷」のダメージも大きいので、HPが少なくなったらすぐに回復するようにしよう。攻撃は基本的にヴァイスの技「カトラスダンス」で行い、アイカは「サプの葉」を使って回復するかガッツを貯めよう。

←怒雷をアイカが受けるとかなりのダメージになってしまうので、アイカのHPは特に注意

2 道なりに進み3つの仕掛けを作動させよう

遺跡の中の水を抜くには、3つの仕掛けを作動させることが必要。まずは道なりに進んで水晶を作動させ、その後は水のしみ出ている扉を2つ開ければ、月煌石のある場所までたどり着けるぞ。途中で出会う敵との戦闘では、仲間を眠り状態にしてくるレトモニケを優先して倒すようにしよう。



←この水晶を作動させれば神殿の水位が下がり、先に進めるようになる。扉を出てすぐにあるぞ

←水がしみ出ている扉があったら開けておこう。2つめの扉の先には月煌石があるぞ

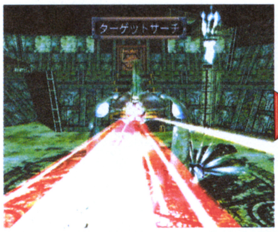
イベント！ ドク＆マリアのイベント開始

船乗り島にたどり着く直前に、ドクとマリアと出会うことになり、ここから、ムーンフィッシュの姿が見えるようになるぞ。ここに持ってきたムーンフィッシュの数によりイベントが進むので、まめに訪れてみよう。

←ムーンフィッシュがいる場所に近づくと音がするので、必ず音は出しておくように

3 ターゲットサーチの後はガード

アガタウマスがターゲットサーチをしたあとは、必ず強力なブラスターを撃ってくる。これをくらうとかなりのダメージになるので、ターゲットサーチ直後のターンでは防御をしておくといいだろう。



←ターゲットサーチ自体は何のダメージもない。ブラスターを受けてしまったときはすかさずHPを回復するよう心がけよう

4 ラムキャノンの情報は船装備の店にアリ

ドラクマに船を出してもらうには、ラムキャノンの情報が必要になる。この情報は船装備の店員が知っているので、話しかけてみよう。これを聞いた後は再び酒場に戻り、ドラクマを説得すればいいぞ。ちなみに船装備の店が利用できるようになるのは、もう少し先だ。

←ドラクマに話しかけるときは男らしく単刀直入に切り出しそう。あとはポリーが助けてくれる

5 選択肢は「後ろを取る」を選ぼう

バルボアとの砲撃戦では、ドラクマのレクチャーを参考にして戦闘を進めていこう。途中で出る選択肢は「後ろを取る」を選べばその後に攻撃のチャンスがやってくるので、集中砲火を浴びせてやろう。リトルジャックのHPが減ったときは煌術を使って回復すればいいぞ。

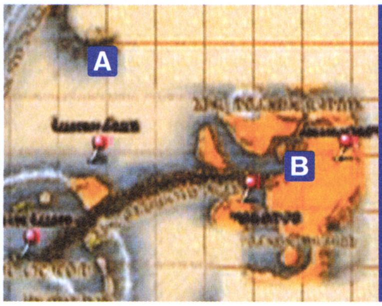
←この選択肢が出る前にガッツを貯めておきたい。最初のターンから積極的に「ガッツ」を選ぼう

 ©OVERWORKS/SEGA CORPORATION.2000,2002

バルア帝国内

ファイナを救出し無事脱出せよ！

空賊の仲間とファイナを助けるため、バルア帝国に向かうことに。回復アイテムは事前に用意しておこう



A バルア帝国
B ナスル大陸

進行チャート

下級都市でマルコと出会う
▼
宿屋に泊まりドラクマと話す
▼
マルコをつかまえる-1
▼
地下道からカタコンベに入る
▼
ボ イマゴタリア戦-2
▼
ボ 処刑場で獄長戦-3

ダイン船長と話し上級都市へ
▼
列車の発着場でファイナを見つける
▼
列車の上を渡り先頭車両まで行く
▼
ボ 列車の中で護送将兵戦-4
▼
砲 バルア巡洋艦戦-5
▼
岩礁地帯を越えてナスル大陸へ

1 うまくつかまえればアイテムゲット

マルコはどうやって進んでもつかまえることができるが、うまく回り込むことで素早くつかまえられる。さらにこのとき回復アイテムを入手することができるのだ。うまくつかまえるには、マルコの後ろをついて行くのではなく、外側から大きく回りこむようにするといいだろう。右の矢印のコースを参考に素早くつかまえ、アイテムをゲットしよう。

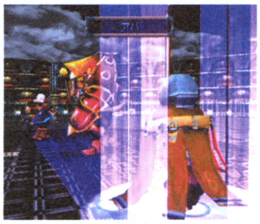
2 毒状態はきちんと治そう

イマゴタリアの攻撃でやっかいなのは「毒ゲロ」。この攻撃で毒の状態になってしまうと毎ターンごとにダメージを受けてしまうので、素早く回復するようにしよう。特にヴァイスはダメージが大きいので、優先して回復しよう。

←回復はキュアリン草か煌術のキュアを使って回復しよう。もしなければ、HP回復をこまめにしていこう

3 HPが1000を切らないように注意

戦闘に入ったら、まずは両サイドにいる煌術処刑士を優先的に攻撃し、アパの術を使わせないようにしよう。獄長の「キャノンボール」はアパの術で攻撃力が上昇していると1000ポイント以上のダメージになることがあるので、HPが1000ポイントを切った時点で回復しておくように。



←とにかく素早く倒してしまおう。アパを使われて苦しい戦いを強いられることになるぞ

←味方が一直線上に並んでいると、突き抜けてダメージを食らってしまうことになる

イベント！ ピアストルとの戦いがスタート

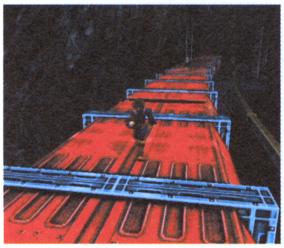
バルア帝国を脱出したあと、ファイナの告白を聞いてからギルドマスターに話しかけると、ピアストルと戦えるようになる。ピアストルはジェダを使って仲間を気絶させてしまうので、気絶を治せるアイテムか技を用意しよう。

←アイテムの中にピアストルからのメッセージがある。船乗り島の北西に向かおう。

4 回復をさせないように一気に倒す

列車の上でガルシアンにつかまってしまうと戦闘になるが、この戦闘で勝つのはムリなので、さっさと先頭に向かってしまおう。

護送将兵はある程度HPが減るとアイテムで回復してしまうので、HPが半分になったあたりでカトラスダンスを使い、一気に倒してしまうといい。このときアパで攻撃力を上げておけば、さらに確実だ。



←普通に進んでいれば、まずガルシアンにはつかまらない

←反撃の構えを取ったら、その護送将兵は攻撃しないように

5 ラムキャノン一発で勝負を決める

この戦闘から必殺砲「ラムキャノン」が使えるようになる。ただしラムキャノンを使うにはかなりのガッツが必要になるので、戦闘になったら攻撃はひかえ、ガッツを貯めていくようにしよう。うまくいけば2ターン目にラムキャノンを撃って、一発で巡洋艦を沈めることができる。

←ラムキャノンを撃つときはヴァイスかドラクマにやらせよう

アイテム！ ムーンフィッシュをつかまえよう！

ムーンフィッシュは世界のいたるところにいる。ここでは今回攻略している範囲でつかまえられるムーンフィッシュの居場所を公開するぞ。これをドクのところに持っていけば、レアなアイテムが手に入るのだ。

No.	マップ名	ムーンフィッシュのいる場所
1	空賊島	見張り島周辺(捕獲できるのはバルア襲撃後)
2	空賊島地下港	船尾周辺
3	船乗り島	酒場の横路地
4	船乗り島	宿屋ベランダ付近
5	マランバ(港)	奥桟橋付近
6	マランバ(町)	武器屋屋根付近
7	ピュラミス神殿(神殿内部1)	立体迷路横道から入る上から2段目付近
8	ピュラミス神殿(溶岩地帯)	セーブポイント近くの柱付近
9	ホルテカ(町)	木の酒場3F出口滑り台付近
10	ホルテカ(町)	長老の家方面はしご上右
11	月煌石採掘場(本道)	(サンチーム救出後)宝箱「デスドリル」付近
12	ドラド古代都市(古代都市)	入り口方向に戻る移動床付近

ナスル大陸

6つの月晶集めがスタート！

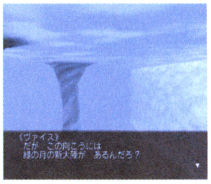
ここからは月晶集めがスタート。岩礁地帯が抜けられるようになったので、ナスル大陸へ向かおう

A マランバ　B ピュラミス神殿　C サウスオーシャン

進行チャート

マランバの酒場で踊り子（ベレナ）と話す
▼
宿に一泊てし港でベレナと話す
▼
砂漠でピュラミス神殿を発見する
▼
神殿の仕掛けを作動させ奥へ進む-1
▼
ボ ラァス戦-2
▼
外でベレナと話す
▼
砲 レドキュラム戦-3

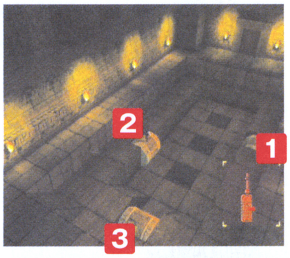
砲 リンクス戦-4
▼
サウスオーシャンを抜けてモンテスマ大陸へ

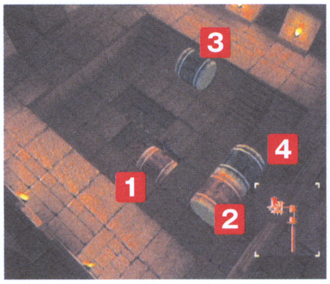


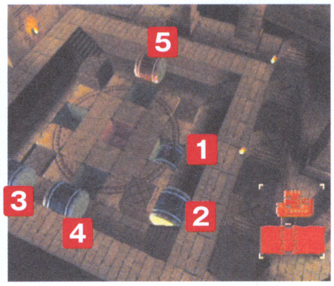
⬅モンテスマ大陸に行くには、このサウスオーシャンを抜けなくてはならない。かなりの長旅になるのを覚悟しよう

1 石を転がす仕掛けをクリアする

神殿の中には石をくぼみにはめ込んで扉を開くという仕掛けが3つある。最初のものはただくぼみに石をはめ込めばいいだけだが、残りの2つは床と同じ色のものを合わせなければいけなくなる。ここでは石を動かす順番を示してあるので、わからないときは見てほしい。ちなみに一番最初のものは、1と2が入れ替わっても大丈夫だ。







2 紫の属性にして攻撃しよう

ラァスは紫属性の攻撃に弱いので、戦闘に入ったらすぐに属性をチェンジしよう。紫属性の煌術を使ってもいいが、この後に砲撃戦が待っているので、カトラスダンスなどの技を中心にしてKPを節約しよう。

3 ダメージを与えたあと目標を変更

レドキュラムにある程度ダメージを与えると選択肢が出る。ここは「首を集中攻撃だ」の選択肢を選び、次は「ああ、わかった」を選んで目標をベレーザ艦に切り替えよう。ダメージを与えるときは必殺砲が有効だ。

4 「急停止」までは不利な戦いになる

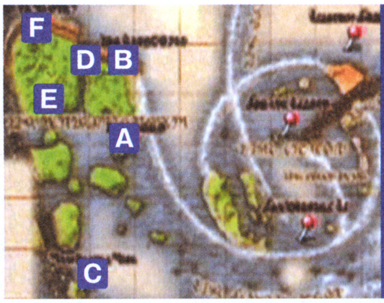
リンクス戦では最初からいくつかの選択肢が出るが、ベレーザに先読みをされてうまくいかない。このときはあまりムリをせず回復に専念し、「急停止する」の選択肢を選んだあとに攻撃を開始しよう。

⬅このあとにラムキャノン発射のチャンスがやってくる。通常の砲撃でもある程度のダメージはある

モンテスマ大陸

緑あふれる大陸で2つめの月晶探し

モンテスマに行くときは、気流の壁にそってナスル大陸の南に進み、サウスオーシャンを抜け北へ進もう



A ホルテカ　B 王の小屋　C 月煌石採掘場　D 黄金像　E 地上絵　F ドラド

進行チャート

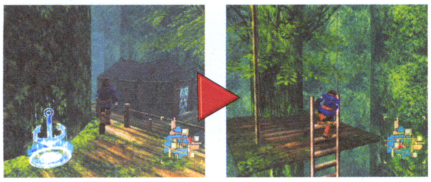
ホルテカの村長と話す-1
▼
飛行場でハンスから燃料をもらう
▼
砲 カミュレオン戦-2
▼
王の小屋でモンテスマ王と話す
▼
月煌採掘場でサンチーム、イサパを救出
▼
ボ アントニオJr.戦

王の小屋でイサパと話しアイテムを発見する
▼
ドラドの最深部に行く
▼
ボ ディアトリマ戦
▼
砲 カミュレオン戦
▼
砲 グリデ・ガルデ戦
▼
モンテスマ王に会ってバルア大陸へ

1 村長は村の下のほうにいる

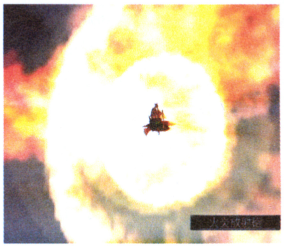
ホルテカの村長はスタート地点から下に行った場所にいる。武器・道具屋の小屋の横を抜け、はしごと登り棒の並んだところを抜ければ村長の家があるほうへ行けるぞ。村長と話したあとは、村人がきちんと対応してくれるようになる。

➡セーブ地点の右を抜けていくと道具屋がある。ここから左に進んでいけばはしごと上り棒がある



2 まめにHPを回復して戦おう

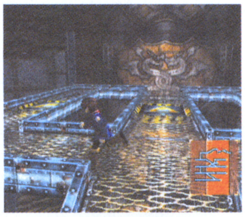
王の小屋に近づいたあたりで、カミュレオンとの戦闘に入る。カミュレオンの攻撃で一番こわいのは火炎放射なので、これをくらったときにはすぐにHPを回復しよう。攻撃はラムキャノンがメイン、余裕を見て固定砲台などで砲撃という形で進めていけばいいぞ。



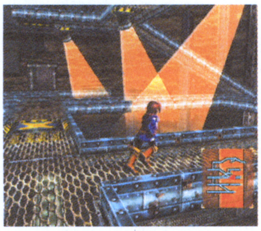
⬅ガッツを消費しないためにも、修復材をかなりの数持っておきたい。これからも必要になるぞ

3 採掘場の落とし穴を利用しよう

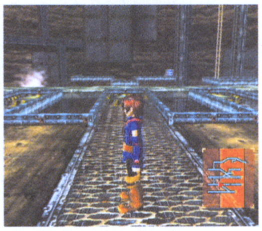
採掘場の中にある仕掛けは落とし穴がメイン。「○」は下に落下、「×」はそのまま通過が可能、「△」はそのまま か落ちるか通ってみないとわからないようになっている。中には下に落ちないと先に進めない場所もあるので画面を参考にしてほしい。



←ここはこの向きで左側の△を通過しよう。ほかは下に落ちてトロッコに乗ってしまう



←ここは入ってきたときの向きで右にある○を踏んで下にある3つの△のところに行くのが正解



←ここは真ん中の△を踏んで落ち、先に進もう。先にある部屋で、サンチームを救出できる

4 2つの場所から2つの「目」を探す

ドラドに入るためには、「人の目の石」と「鳥の目の石」が必要になる。このアイテムは地上絵と黄金像を見つければ手に入るぞ。場所はマップで示してあるので、リトルジャックでそこへ行って調べてみよう。

←黄金像は王の小屋のすぐ西にある山のてっぺんを調べれば見つかる。位置はここだ

←石をはめ込むときは右に「鳥の目の石」、左に「人の目の石」を入れればいいぞ

5 キュアリン草は必ず持っていこう

ディアドリマは混乱状態にするパニカリングと、睡眠状態にするスリーパリングを使ってくるので、キュアリン草を使ってすぐ回復するようにしよう。2人以上状態異常になったときはファイナの「月の浄化」を使うといっぺんに回復できるぞ。

←パニカリングにかかると、放っておくと味方を攻撃することもあるので早く回復す

6 状況によって戦い方を変えよう

2度目のカミュレオン戦では「ダメージ覚悟で砲撃」と「安全策」の選択肢を選ぶ場面が何度か出てくるが、これはそのとき受けているダメージの大きさで選び分けよう。HPがフルにあるなら「ダメージ覚悟」、半分以下なら「安全策」を選べばいいぞ。

←ダメージ覚悟のときはラムキャノンが撃てるが、相手の月煌砲も受けてしまうことになる

7 頭を押さえたら必殺砲でトドメ

グリデ・ガルデは1ターンの間にHPを半分にするほどの攻撃を仕掛けてくるので、1ターンの間に必ず誰かが回復をするようにしよう。ある程度ダメージを与えると頭を抱えるので、そこにラムキャノンを打ち込めばいいぞ。

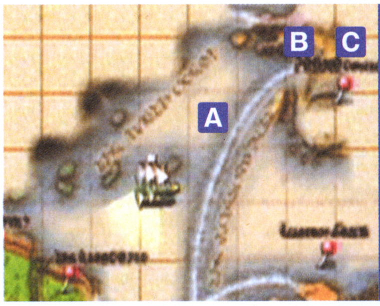
←足もとを狙うと「踏みつけ」がくるが、ラムキャノンも撃ちやすくなる

←頭を抱えたら戦闘はもうじき終わる。あとは谷に落とせばいいだけだ

バルア大陸

バルア帝国領内でモービスと遭遇

3つめの月晶はバルア帝国の領内にある。アルフォンソが逃げた穴から北上し、バルア大陸を目指そう



A ドブラ艦
B タルタス神殿
C モービス

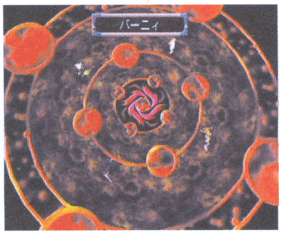
進行チャート

- ボ ノースオーシャン上空でドブラ戦-1
- ▼ タルタス神殿を発見する
- ▼ 神殿内で調査兵と戦う
- ▼ リトルジャック甲板でドラクマと話す
- ▼ モービスを探す
- ▼ 艦 バルア艦隊戦-2
- ▼ リトルジャックから脱出する

←ここにある谷間にうまく入っていかないとタルタス神殿のある場所まで行けないぞ

1 ウォン三兄弟から先に倒そう

ドブラとの戦いでは、HPを回復するウォン三兄弟から先に倒そう。その間にもドブラが「ウオッカ一気飲み」で全体攻撃をしてくるが、その前に「腹ごなし」をする場合が多いので、腹ごなしを見たら防御を選ぼう。



←ウォン三兄弟はバーニィなどの全体攻撃を仕掛けてくることも

←ウオッカ一気飲みを食らったときはすかさず回復しよう

2 距離をつめてラムキャノンで撃破

ここで登場するバルア戦艦は以前戦ったものとさほど変わりはないので、簡単に倒すことができるはず。戦いが始まったらガッツを一気にため、ラムキャノンを撃てば一発で沈めることができるぞ。

←「接近する」を選んでラムキャノンが撃てる状態にしよう。撃てばそこで戦闘は終了

GBA版のギモンを薗部さんに直撃！

ダービースタリオン DERBY STALLION アドバンス

GBアドバンス			
タイトル	ダービースタリオンアドバンス	ジャンル	シミュレーション
発売元	エンターブレイン	プレイ人数	1人用
発売日	発売中	備　考	ターボファイルGBA対応
価　格	5800円		GBA専用通信ケーブル対応

今回は『ダビスタ』シリーズの制作者・薗部博之さんにインタビューを敢行！　GBA版の誕生秘話から新システムの裏側まで、『ダビスタアドバンス』の疑問をぶつけてみたぞ。

どうしても勝てない！という人に贈るQ＆A攻略

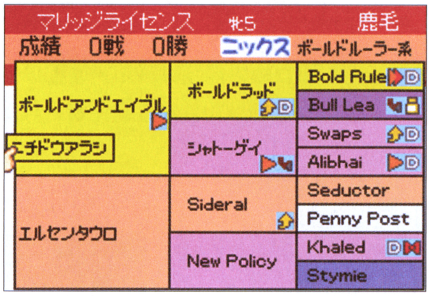
GBA版は、これまでのシリーズに比べ難易度が高い印象がある。初心者や「PS版から久しぶりにやった」という人はかなり苦戦しているのでは？　そこで今回は、攻略の基礎となる配合と調教のコツを紹介。運に左右されることの多い本作だが、これを頭に入れておけば勝率アップ間違いなし！

Q.配合がよく分かりません

A.ニックス・面白・インブリードの複合を

そこそこの牝馬と種牡馬でも、配合理論を使いこなせば、強い産駒の生まれる確率を高めることができる。配合理論はいくつもあるが、まずは使いやすいニックス・面白い配合・インブリードの3つを覚えよう。この3つを単独で使うのではなく、2〜3つ組み合わせるのがポイントだ。右の初期牝馬をサンプルに、配合例を考えてみよう

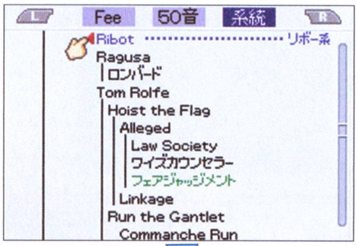
サンプル牝馬　マリッジライセンス



⬆ボールドルーラー系牝馬。スピードをかなりアップさせるボールドルーラの血に注目。リボー系、プリンスキロ系とニックスも可能だが、面白い配合はやや狙いにくい

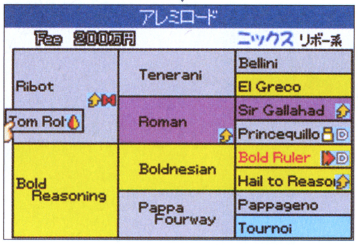
例1　ニックスとインブリードを複合させる

牝馬にニックス関係の相手がいると、画面の上の方に「ニックス」の文字が出る。これをクリックすると、ニックス関係にある系統の種牡馬が表示できるのだ。この中から、さらに有効なインブリードのある相手を選ぼう。



①「ニックス」で検索しリボー系を選ぶ

⬅牝馬の血統画面の上にある「ニックス」の文字を選ぶと、ニックス関係にあるリボー系とプリンスキロ系を表示できる。プリンスキロ系の種牡馬はGBA版にはいないので、リボー系の系統図を表示させて種牡馬を画面に出そう

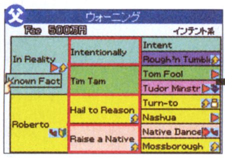


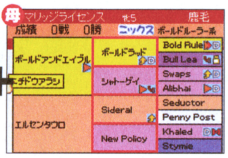
②ボールドルーラークロスのある種牡馬を選ぶ

⬅種牡馬画面の血統表を表示させると、牝馬とインブリードしている馬名が赤く表示される。サンプル牝馬の血統でもっとも効果の高いのはボールドルーラーなので、これがインブリードできるアレミロードを選ぶといいだろう

例2　インブリードと面白配合を複合させる

牝馬によっては、ニックスできる相手がまったくいないものも少なくない。そんな場合は面白配合を狙ってみよう。ただ面白配合は検索で探すことができないので、まずは有効なインブリードを持つ相手を検索でピックアップ。その中から面白配合になるものを選ぶといいだろう。

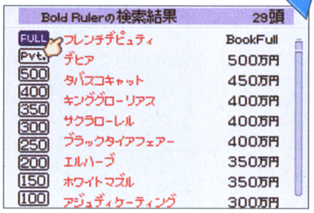


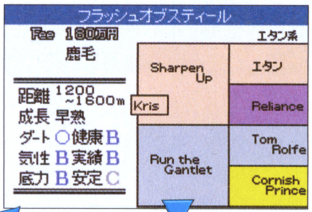


⬆面白配合は、父、母の3代前の種牡馬（赤く囲んだ部分）計8頭の色が、6種類以上ある場合に成立する。おもに底力を上げる効果があるといわれている

①ボールドルーラーを選んで検索をかける

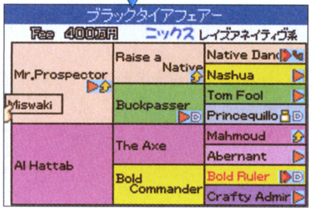
⬇牝馬の血統表上にあるボールドルーラーの文字をクリックし、「検索」を選択すると、インブリードする相手が一覧で表示される。この中から面白配合になるものを探すのだ





②一覧から面白配合になるものを選ぶ

⬅マリッジライセンスの3代前は黄・オレンジ・薄紫×2という構成。29頭の候補のうち、ブラックタイアフェアーとフラッシュオブスティールが面白の条件を満たしている



③インブリードが濃すぎないものを選ぶ

⬅インブリードが濃くなりすぎず、パラメータのいいものを選ぼう。インブリードの濃さはどちらも合格なので、パラメータのいいブラックタイアフェアーがベストか

 ©2002 ParityBit

Q.調教のコツってあるの？

A.基本は「ダート・強め」だ！

芝・坂路でも併せが可能になった今作。だが基本はあくまで「ダート・強め」だ。一杯なら気性が、併せなら気性と勝負根性がアップするが、この2つはレースに出せば自然に上がるし、なによりスタミナがないとレースにならない。なら勝負根性や気性のために体重を減らすよりも、その分スタミナをしっかり上げてやろう。同じ4キロ減らすなら、一杯1回より強め2回の方が得だ。入厩からしばらくはきっちりスタミナを上げ、デビュー直前あたりからスピード調教を混ぜるといいだろう。強め中心だと水木2回調教が多くなるので、木曜に芝は使わないなど、最低限のケガ予防は考えよう。

⬆ダート強めでしっかりと基礎能力を上げよう

⬆2日追いを多用して、がっちり調教を積もう

Q.調子が戻らず、やせこけてしまいます

A.絶不調時に2回追い！　放牧も手だ

初心者がやりがちなのが、絶不調が長引いて体重が激減、という失敗。慣れないうちはレース後に「疲れている」というコメントが出たら、放牧した方が無難。1ヵ月で確実に調子が上向きになる。ただし放牧するとスタミナが落ちるので、しっかり調教したければやはり放牧せずに調子を戻したい。「少しバテ気味～」というコメントが出たら調教を控えて体重を増やし、「カイ食いが落ちて～」「ずっと調子が～」になったら水木2回調教ですぐに調子を上向きにしよう。

➡放牧するとスタミナが、温泉だと少しだけ勝負根性が減る

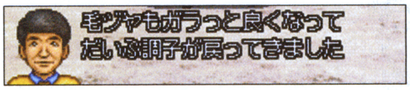
⬅調子が落ち始めたら調教は控えめに。絶不調時に備えて体重を多めに

⬅絶不調になると体重が落ちる。2回追いですばやく調子を戻してやろう

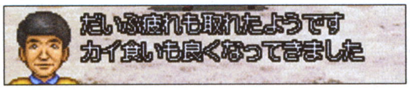
Q.ベスト体重が分からない…

A.復調時のコメントに注目！

ベスト体重は「太い」と言われなくなってからマイナス8キロが目安とされているが、もっと簡単に知る方法がある。復調時のコメントには「だいぶ疲れが～」と「毛ヅヤもガラっと～」の2種類があるが、ベスト体重未満なら前者、ベスト体重以上なら後者が出る。つまり「毛ヅヤもがらっと～」が出るギリギリの体重がベスト体重ということだ。ただし、ベスト体重は成長することでだんだん増える傾向がある（特に晩成馬は何度も増える）。一度調べたベスト体重を過信せず、コメントはこまめにチェックしてやろう。



⬅復調時にこのコメントが出ていたら、ベストかベストより重いということ。少しずつ体重を絞って、コメントが変わる体重を調べておこう



⬅ベストより軽いとこのコメントに。「毛ヅヤもガラっと～」から2キロずつ絞ってこのコメントが出たら、その体重+2キロがベスト体重だ

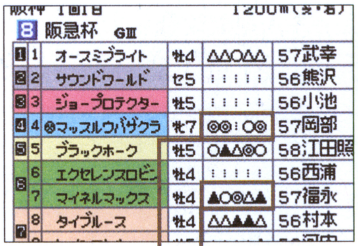
盛り塩が！

⬅絶好調かつベスト体重で出走すると、パドック画面で馬のお尻に白いものが見える。これは盛り塩といい、この状態なら馬はベストパフォーマンスを発揮できる。負けてもあきらめがつくというものだ

Q.人気なのに惨敗しましたが…

A.馬の実力にあった指示を出せ！

一番人気でレースに臨んだのに惨敗、という経験が誰にもあるはず。そういう場合は、出走したレースが馬に適していたか、騎手への指示が馬の能力に合っていたかどうかを再確認しよう。例えば出走表で左から2番目の印が悪かったら、スタミナ不足の可能性がある。もう少し短い距離に出してみよう。また勝負根性や気性によって、適した戦法は異なってくる。出走表の印から馬の脚質を読み取り、ベストの乗り方を指示してやろう。



出走表の印から馬の脚質を判断

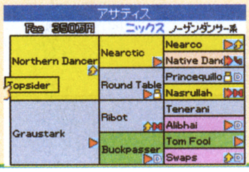
⬅出走表は、左からおもに展開、スタミナ、勝負根性、気性、人気を反映している（スピードは全般にかかわる）。自分の馬にどの能力が欠けているかを見て、騎手に位置取りの指示を出すのだ

実力があるが根性なし
他はほとんど◎だが3番目だけ印が悪い場合は、競り合いになると弱い。逃げの指示を出して、競り合う前に勝負をつけてしまえ

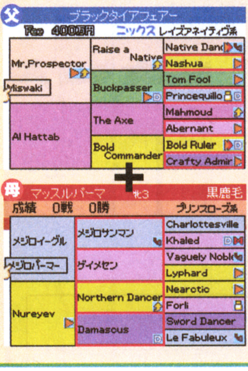
力不足だが根性はあり
2番目の印は悪いが3番目はいいという場合は、スタミナ不足だが競り合えば勝機ありということ。差しか先行の指示を出しておこう

上級者はニトロ＋見事な配合にチャレンジ

配合理論には、前ページで紹介した3つのほかにも、見事な配合、かなりイイ配合、ニトロ理論、親似などがある。このうち最強馬作成で重要なのがニトロと見事な配合。ニトロはスピード、スタミナ、勝負根性アップの血をできるだけ血統表内に集めるという理論。見事な配合は父馬の4代前の母父と、母馬の3代前の父の色が同じ種類で構成されているものだ。どちらも能力の上限を押し上げると言われているので、ゲームに慣れてきたら挑戦してみよう。



⬅アサティスは効果的な血が多く、ニトロ的には優良な種牡馬だ



見事な配合を作るには？

見事な配合は、父母の左の写真で赤く囲んだ部分が、同じ色の種類で構成されている場合に成立する。種類さえ同じならOKなので、位置や数は気にしなくていい。かなり複雑なので、偶然に作るのはまず不可能だ。作るにはまず締めの種牡馬を決め、それに対して見事配合が発生する牝馬を代重ねで作る、というふうに逆算することになる。よって締めの種牡馬は、4代前の母父が一般的なものほど望ましい。ソヴィエトスター、ハイエストオナーなどが特に作りやすいぞ

次はお待ちかね薗部さんインタビュー

(株)パリティビット代表
薗部博之

『ダービースタリオン』『ベストプレープロ野球』など数々のヒット作を世に送り出す。現実の馬主としても知られており、昨年はバランスオブゲームがGⅡを2勝する大活躍。

『ダービースタリオンアドバンス』開発者インタビュー

最強馬なんか、作らなくてもいい

今回は『ダービースタリオンアドバンス』を開発したパリティビットへの取材を敢行！ 『ダビスタ』の生み親である薗部博之さんに話をうかがってきた。GBA版からの変更点や馬へのこだわりなど、読めば『ダビスタ』がさらに楽しめるぞ。（文中敬称略）

なぜGBAで『ダビスタ』なのか

―― 今回ハードとしてGBAを選んだのは、どんな狙いで？

薗部 これまでずっと家庭用でやってきて、ひとつ携帯用もあると、遊び方の幅が広がって面白いかと思いまして。先にGBで『ダビスタ牧場』を作っていたんですけど、これは結局出せなくて。まあ、GBA版はその流れは継続しているんですけどね。

―― どの辺を『ダビスタ牧場』から引き継いでいるんですか？

薗部 たとえば牧場の構成とか。家族みたいな感じにして、お父さんお母さんがいて、子供が2人、みたいな家族構成になっているのは、ダビスタ牧場の仕様です。いままでは牧場長がいて自分はオーナーでしたが、今度は自分の牧場、という感じです。

―― 画面もシンプルになりました。

薗部 その辺も『ダビスタ牧場』からの流れで、牧場が中心という感じにしました。どちらかというと厩舎とか調教とかも、「おまかせ」を入れた時点から簡略化の方向にシフトしています。『ダビスタ牧場』は自分はオーナーですらないという、ホントに牧場に特化したゲームにするつもりだったんで、その辺は引き継いでいます。ただちょっと説明不足でしたね。その女のコは誰だとか、なかなか家族と分かってもらえないみたいで。説明不足だったかなと。いまだに雑誌で「牧場長のコメント」とか書かれちゃうけど、牧場長じゃないんだけどなぁ（笑）。

⬆GBA版の牧場は、一家族で経営されている。父母と2人の娘がコメントしてくれるのだ

―― 『ベストプレープロ野球』もそうなんですが、ゲーム制作者として「シンプルであること」へのこだわりみたいなものはあるんですか？

薗部 こだわりというか、家庭用の方は3Dでなきゃ…という感じになっていて、2Dでやれるというと逆にGBAとかになっちゃうんですよ。だけど、2Dの方が遊びやすいというか、例えば某有名RPGにしても、立体的にしてかえってマップが見づらくなってる、とかあるじゃないですか（笑）。2Dには2Dの良さというのがあるんで、携帯ゲームにしたのはそういう理由もあります。

―― 携帯機ならではといえば、インブリードの効果や系統が一目で分かるようになっていますね。

薗部 今までは攻略本を見ないと効果が分からなかったので、配合のところは攻略本なしでも分かりやすくしようと。そういうところは工夫しました。

―― 初の携帯機ということで、かなり初心者も想定しているんですね。

薗部 いや、特に。割と突き放して作っているんで（笑）、初心者むけ、っていうのは最初から意識してないんですけどね。あくまで分かりやすく、という感じで。

―― そういえば、今回はオートセーブを採用していませんね。

薗部 物理的な問題です。ロムなんですけど、セーブするのがフラッシュメモリーなので、書き込みに時間がかかるんです。あと、メモリーの寿命もありますから。何万回とか、かなり大丈夫なようになっているけど、ヘビーユーザーだと…。昔はS-RAMだったんで早かったんですよ。まあ、ずっとオートセーブはやってなかったんで、そういう意味で今回はなくしています。

―― もっとオートセーブへのこだわりがあると思ったんですが。

薗部 昔はそれにこだわって作ったこともありましたけど。「Ⓡ」マークとかもやってましたし（笑）。あれも「なるべくリセットしないで遊ぼう」っていうつもりでやっていたので。まあ、今は遊び方は人それぞれでいいんじゃないかと思っています。

―― 話は変わりますけど、最近の『ダビスタ』は1ハード1作ずつになっていますよね。GBAで続編、という可能性はないのでしょうか？

薗部 毎回そのハードでベストのつもりなので、同じハードでもう一度作ってよ、といわれても苦しいんですよ。ハードが変わると目先も変わり、違うアイディアも出てくる、というのはあるんで、それで結果的に1ハード1作ずつになっていますね。

―― では、GC版の可能性は？

薗部 1ユーザーとして、ハードは好きなんですよ。『ゼルダ』も早くやりたいんですけど、子供がGCを占領していて。もう1台買おうかな（笑）。

レースのプログラムはかなり変更しています

―― 次に前作からの変更点を中心に細かいところをお聞きしたいのですが、国内の種牡馬が10頭減り、逆に海外種牡馬が7頭増えていますね。

薗部 実勢に合わせました。今まではマイナーな種牡馬をいっぱい入れていたんですけど、実際問題として産駒が走っていないんで、国内が減った分、海外が増えたという感じです。

―― 個人的には、ブレニム系のナトルーンとムトトがなくなったのは残念なんですが。あとプリンスキロ系のレッツゴーターキンも。

薗部 変わった血統は残しておきたいし、実際残そうとしているんですけど、ホントにいないですからね。痛し痒しなんですが。

―― あと、細かなパラメータの変更も多いですよね。サッカーボーイの実績がAになったり、ラムタラが安くなった代わりに底力Bになったり。

薗部 現実のラムタラはもっと安いみたいですが（笑）。

―― 牧場も大変ですよね。

薗部 実際の競馬でも、デビューするまでですよね、種付け料が高いのは。デビューするとみんな安くなっちゃう。期待料なんですね。フサイチコンコルドとかは逆に上がったけどね。

―― 最近になって、現実ではサンデーサイレンスやノーザンテーストがいなくなっています。彼らもそのうちゲ

Check! GBA版でいなくなった種牡馬

64版まではいたがGBA版からいなくなった種牡馬は、以下の32頭。ブレニム、オーエンテューダー、ダンテ、ロックフェラなど、マイナーな系統がなくなっているのがちょっと寂しいところではある。

グロウ	テンパレートシル	マジックマイルズ	レッツゴーターキン
サンテステフ	トウショウペガサス	ムクター	Dayjur
ステートリードン	ナトルーン	メジロアルダン	Dynaformer
スプラッシュオブカラー	ハイエステイト	メジロティターン	El Gran Senor
スルーザドラゴン	ハクタイセイ	メリーナイス	Linamix
スーパークリーク	バンブーメモリー	ヤエノムテキ	Mtoto
セントシーザー	ブルラリズム	ランニングフリー	Nashwan
ダイナコスモス	フレンチグローリー	リズム	Slew o'Gold

ームからいなくなるのでしょうか？

薗部　いや、ノーザンテーストとか、基礎になるような種牡馬は残しているんですよ。代重ねで作っていくときに必要になるかなと思って。古い種牡馬は母の父として重要だったりするので、実際には死んでいても残したいんですよ。だから。今後もノーザンテーストがいなくなることはないかなと。

――　GBA版の配合理論は、64版から何か変更があるんですか？

薗部　GBA版の配合プログラムは64版から変わっていません。64版のときに、配合理論は変わっていないんですが、配合のプログラム自体をかなり変えたんで。ただ次は新しいアイデアが浮かんだので、ガラッと変えようと思っています。

――　じゃあ、GBA版の配合は基本的に64版と同じなんですね？

薗部　配合のプログラムは変わっていないけど、レースのプログラムをかなり変えたので、結果的に配合の仕方も変わるのかな、という感じがします。

――　レースはかなり本物らしくなりましたね。動きに重みがあるというか。その分、行った行ったの前残りが多くなっている気もしますが。

薗部　レースに関しては毎回毎回、家庭用だから携帯機だからということではなくて、常にいじっているんですよ。GBA版はグラフィック的にはスーファミっぽい感じなんですが、64版で一度3Dにしているので、コースとかは本物っぽくなったんですよね。グラフィックがリアルになっていくと、ありえないスピードとかが表現しづらくなってくるので、プログラムもだんだん本物っぽくなってきた、というところがあります。バランスが難しいところなんですけどね。ホントに本物と同じにしちゃうと面白くないんですよ。ある程度強調しなきゃいけないところは強調しないといけないんだけど。

――　前は、直線で何度も差し返しあう場面がよく見られたのですが。

薗部　何回差し返すんだよアイネスフウジン！　とか（笑）。それはそれでゲームとしては面白かったけど、今回そういうのは抑え目になっている。

――　私の馬はよくタイムオーバーになるんですが、けっこうレースのバランスが厳しめになっているのでは？

薗部　厳しめとか、緩めとか、そういうバランス調整はないんです。結果的にそうなったということで。64版のレースが荒れ過ぎるという意見があったんで、強い馬が順当に勝てるような方向にしています。64版は能力がなくても運良く勝てるような感じがあったんですけど、今回は能力がないと勝ちにくいかもしれません。

――　今回は海外レースとして何が入っているんですか？

薗部　凱旋門賞は毎回入れているんで、入ってます。あと、同じ芝レースを入れるよりはダートだろうということで、ドバイワールドカップを入れました。ただこっちは、凱旋門賞を取っていないと出走できません。

能力コメントよりも　レースを見てほしい

――　あと、かなり気になっているんですが、2歳のデビュー前に「1億円で買いたい」って言うおじいさんがいますよね。あれはどんな条件で出てくるんですか？　その効果は…。

薗部　出てきたらプレイヤーが嬉しい、という効果があります（笑）。なんとなく、これいんじゃないの！と。そういう出現条件とか、あんまり気にしちゃだめだよ（笑）。

――　そのコメントが出ると、いい馬なんですかね。私は育ててみて全然ダメだったこともありますが（笑）。

薗部　なんだよー、どこが1億円なの、みたいな（笑）。ま、そういうのもアリかなと。それが出たから強い、出なかったら弱いじゃ、出なかったやつはみんな捨てるとか、そんな話になっちゃうじゃないですか。そのへんはあえて謎、ということで。

――　2歳コメントといえば、これまではスピードやスタミナのコメントが2月いっぱいですべて出ていたんですが、GBA版はかなりランダムにコメントが出てきますね。けっこう賛否両論があるみたいですが。

薗部　そうなんですよ。これ、みんなに言われちゃうんだよね（笑）。直前に一通りのコメントをチェックするのはお約束になってたみたいだけど、自分としてはそんなに気にしなくて、言われたら嬉しい、くらいのつもりなんだけど。みんなチェックしないと気が済まないみたいなんだよね。リセットして聞き直すとか。中途半端にコメント残したのが良くなかった。もっと分かりにくくして、言われなくても大丈夫だよ、というぐらいにしないといけなかったかな（笑）。

――　そうなると、産駒の見極めがかなり難しくなりますね。

薗部　みんな生まれたときは、末はダービー馬だ！と思っているわけだから、本当は牧場の人はいいことしか言わないんだよ。次からはスピードスタミナ勝負根性と全部言うようにしようかな（笑）。その代わりちょっとニュアンスが変わってくるとか。そのへんは行間を読んでもらって。同じこと言ってもちょっとマユが下がっているぞ、とか、目が泳いでいる、とか（笑）。

――　薗部さん自身は、のんびりプレイ派なんですね。

薗部　今回は携帯ゲームですからね。携帯機は最強馬生産に向いてないと思いますから。

――　では最後に、GBA版のユーザーに一言お願いします。

薗部　最強馬とか、雑誌の作りとしてどうしてもそっちに行きたがるけど、最強馬なんか作らなくても別にいいんですよ。「2歳コメントが出ない」って、出なくてもいいじゃないですか。どうも、そういうスタンスは違うと思うんですよ。レースを見てほしいんです。最強馬作っていると「レースシーン飛ばせないか」とかいう人いるでしょ。本末転倒だよね。レースに出すために生産しているんだから、強さはレースで確認しようよ、と。コメントで確認するんじゃなくて、レースっぷりで確認しようよ。それで弱かったら、早めに引退させてもしょうがない。けど、走らせる前から引退させちゃだめでしょって言いたいですよね。ちょっと実力が足りないな、という馬が走って勝つ場合もあるわけです。そういう時こそ「勝ったよ！」という喜びが湧く。まるで自分の馬主ライフみたいですが（笑）。そういう「喜び」を感じてほしい。別に、凱旋門賞なんか勝たなくてもいい。それはそれで楽しい遊び方だと思います。

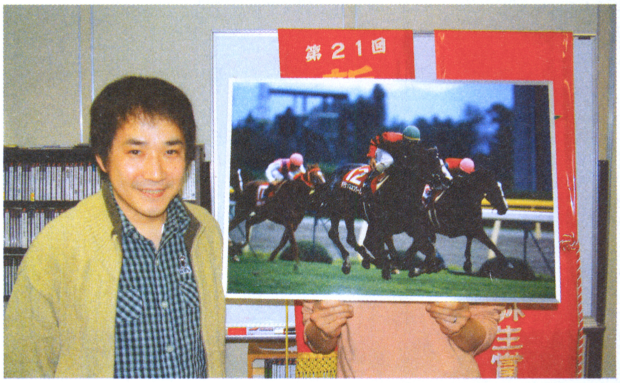
END

↑携帯機ながら、レースの動きはこれまでで一番本物らしい。本物らしい「重み」がある

Check!　君は見たか、1億円じいさん

2歳の入厩前になると、希におじいさんが出てきて、1億円で馬を売ってくれと持ちかけてくる。これが本文中でも触れている「1億円じいさん」だ。なお売る・売らないの選択肢が出るが、売る方を選んでも実際に売ることはできない。その出現条件は謎に包まれている。

↑謎の1億円じいさん。でも1億は持ってない



←インタビューをした応接室には、薗部さんの愛馬バランスオブゲームの写真と優勝旗が飾られていた

ちょっと実力の足りない馬が勝つ　そういう時こそ、喜びが湧く

期待のカードアクションRPG第2弾!!
ステータス、カード入手の新要素が判明

RUNE II ルーン

REPORT 続報 ルーンII

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	ルーンII
発売元	フロム・ソフトウェア
発売日	今春
価格	6800円
ジャンル	カードアクションRPG
プレイ人数	1～2人用
メモリーカード	ブロック数未定

今春の発売に向けひさびさ続報の『RUNE II』。今回はまだまだあった新要素を中心に紹介。前作からのファンはもちろん、最近キューブを買った人も注目!!

主人公リズの能力を大きく変える、カードの熟練度

〈鍵〉を操る女盗賊
リズ

幼い頃捨てられ、盗賊に育てられた少女。鍵と呼ばれる魔道具を持ち魔物を操る

プレイヤーキャラに関する前作からの一番の変更点は成長要素。前作では鍵を取ってレベルが上がることによって、魔法石の使用数が増えたり、体力が増加するといった内容だった。今回は経験値を得てレベルが上がり、さらにカードの使用頻度による属性パラメータの変化や、防御力のアップといった要素が加わった。これによって、同じレベルでもプレイヤーにより得意な属性が異なり、2P対戦時には、個性の異なるキャラ同士で戦えるわけだ。

各属性に「熟練度」が

レベルアップで防御力もアップ

⬅6種類の各属性に☆のマークで表示されるのが熟練度。使い続けると増えていく

⬅⬆防御力は、プレイヤーがレベルアップするごとに上がっていく。この数値が高いほど、敵からのダメージを軽減してくれる

同じ属性のカードを使い続けることにより得意な属性が生まれる

➡熟練度のレベルが高いほど、高レベルのカードを少ない魔法石で使える

NEW CREATURE
ユニコーン

1本角が特徴。攻撃以外にフィールドを走り体力を回復してくれる能力を持つ

NEW CREATURE
ダイナマイトモンキー

爆弾で相手を攻撃するずる賢いサル。ひょうきんな姿にだまされてはいけない

 ©2002-2003 FromSoftware,Inc.All Rights reserved.

NEW CREATURE
ペガサス

手持ちのカードを回復したり、広い範囲に渡って風を使った攻撃をする

カードの入手法がより多彩になった

カードの入手法はマップ上でみつける宝箱やショップでの購入、クラスチェンジ、妖精との交換などに加えて、いくつか追加されている。

↑伝説の女王カティアの像が丘の上から見守る小さな町。イベントでカードを入手することも多い。また、代々妖精の研究を続けている妖精博士もいるらしい

←町の片隅で宝箱からカードをみつけることも

NEW CREATURE
ホルス

体を横に旋回させながら、周囲に羽を撒き散らし攻撃する強力なクリーチャー

イベントで入手

カディスの町など、フィールド以外でも、イベントをこなすことによってカードを入手できる場合がある。イベントでしか手に入らないレアカードもあるらしい。イベントといってもいくつかの種類があるようだ。

↑赤妖精は前作同様ついてくるので博士のところへ

↑→ただ会話するだけではなく特定のカードが必要な場合も。デッキに組み込んで話しかけると…

変化系カードで入手

今回新たに加わった変化系カードを使った謎解きで、フィールド上の宝箱から入手するケースだ。

↑↓離れ小島に宝箱が見える。普通は行けないけど、変化系カードを使えば行ける

キャプチャースローで入手

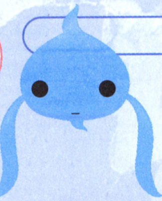
クリーチャーのキャプチャーは、専用の「キャプチャーカード」を使うシステムに変更。デッキに入れて使う。

↑←キャプチャーカードで倒すと、クリーチャーは光の輪に包まれ封印される

主人公リズを助ける2種類の妖精たち

前作に引き続き、プレイヤーキャラをフォローしてくれる色の異なる2種類の妖精。基本的にはその役割は前作と同じで、カード集めやバトル時の状態回復に心強い味方となってくれそうだ。ちなみに今回はちょっとデフォルメされたイメージイラストも用意され、よりマスコットキャラ的な意味あいに。イラストをよく見ると、色以外にもわずかな違いが…?

なんかかわいくなりました!



青妖精 リー

人が流した涙のかけらが集まってできた妖精。怖がりで臆病なので人には近寄らないが、本当は友達になりたいと思っている。無口だが力を貸してくれることも

赤妖精 リム

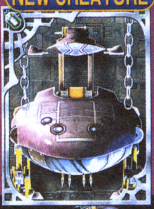
暖かい暖炉の火から生まれ、活発で好奇心が旺盛。気にいった人をみつけるとついてくる

NEW CREATURE
ラストドラゴン

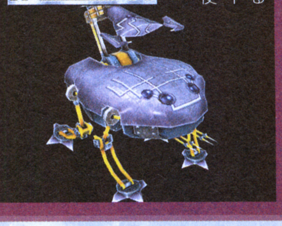
強烈な酸のブレスで金属を腐敗させる能力を持つ。機属性のクリーチャーの天敵

←↑青妖精リーに触れることによって、体力を回復。このほかにもランダムで魔法石回復などの効果

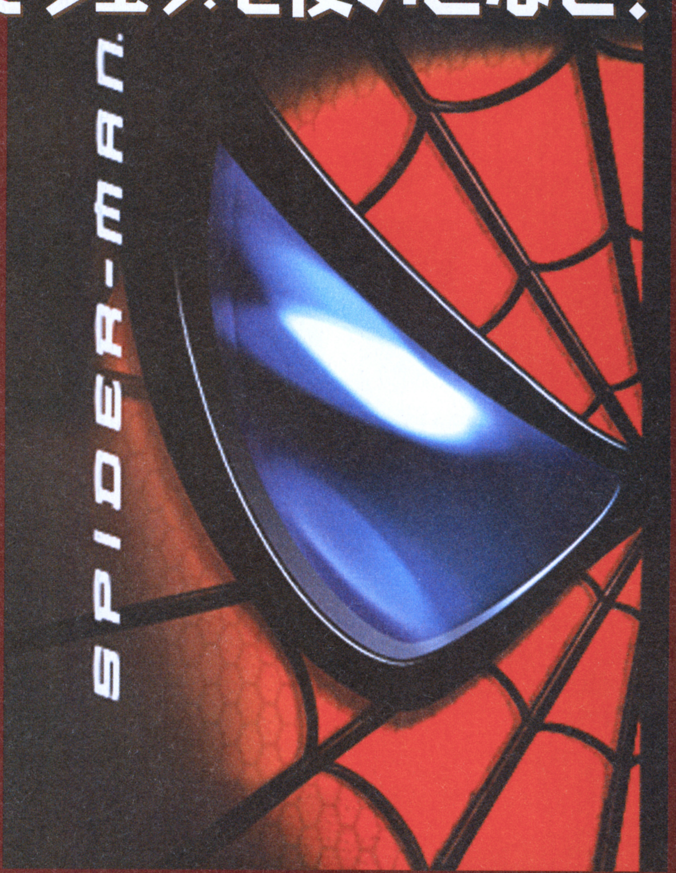
NEW CREATURE
ヴァッサー



回転して飛んでくる棒状のビーム「サイクロイダー」を駆使する人造機械兵



スパイダーマンとなってウェブを使いこなせ!



ニンテンドーゲームキューブ			
タイトル	スパイダーマン™	ジャンル	アクション
発売元	カプコン	プレイ人数	1人用
発売日	今冬発売予定	メモリーカード	2ブロック以上
価格	6800円		

20を超えるステージの中から序盤の3ステージを紹介

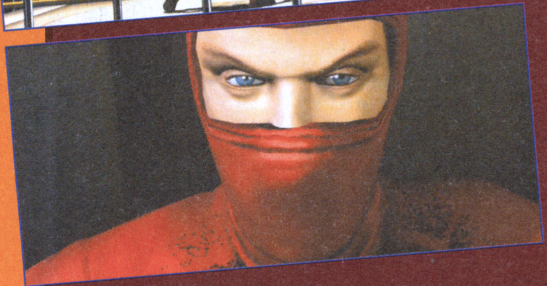
『スパイダーマン』は、手のひらから射出されるウェブを駆使して進んでいく3Dアクションゲーム。ウェブを使ったアクションは何種類もあるので、状況に応じて使い分けるのだ。

↑ウェブをレーザーのように撃ちだす

←ウェブで敵を捕らえて振り回す。他の敵にぶつけろ!

←ウェブに沿って高速移動

すべての始まりとなる1stステージ SEARCH FOR JUSTICE



ゲームの基本的な流れは全ステージ共通で、まずそのステージのデモが流れ、その後クリアのための目標が表示される。これにはいろんな種類があるが、とりあえずは画面に表示されているコンパスが指し示す方向に向かえば問題はない。目標を達成したら、クモのようなマークに触れればステージクリアだ。全部で20以上のステージにおよぶスパイダーマンの戦いは、この「SEARCH FOR JUSTICE」から始まる。最初なので、操作方法やルールを理解するには最適なステージになっているぞ。

コンパス
このクモの形をしているのがコンパス。どこに行けばいいのか迷ったときは、これに頼ろう

↑ウェブで移動中に警察のヘリと遭遇。うまくかわしていけるか?

↑ついに敵と遭遇。激しく問い詰めているようだが、相手は観念してくれるのか

←ビルの屋上で敵を締め上げる。ここから落とされたらたまらないだろう

➡高層ビルに囲まれた場所で立ち尽くす。何か危険が彼の身に迫っているのだろうか

このマークに触れるとステージクリア

←画面上に表示されるこのようなマークに触れればステージクリアだ

©Spider-Man and all related Marvel characters, TM and ©2002, 2003 Marvel Characters, Inc. Spider-Man, the movie, ©2002, 2003 ColumbiaPictures Industries, Inc. All Rights Reserved. Game code ©2002, 2003 Activision, Inc. and its affiliates. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. Activision is registered trademark of Activision, Inc. and its affiliates. All Rights Reserved.Developed by Treyarch. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. Marketed and distributed in Japan by Capcom under agreement from Activision Publishing, Inc.

さまざまなスパイダーアクションを試せ！
OSCORP'S GAMBIT

印象的なデモで始まるこのステージでは、ウェブを使ったさまざまなスパイダーアクションを練習するのだ。一つ一つ指示が出されるので、アクションを確実に身につけていける。各アクションを指示通りに成功させると、画面にカメラのようなファインダーが表示される。成功の瞬間がはっきりとわかるようになっているぞ。

⬆このようにスパイダーアクションの指示が表示される。カメラをロックモードにすると、自動的に敵を狙ってくれるのだろうか

⬇カメラのロックに成功。スパイダーアクションに成功すると、このようなファインダーが画面に表示されるのだ

⬅⬇このステージをクリアするころには、自在にスパイダーマンを操れるようになっているだろう

上空での戦闘！

⬆上空での激しい戦闘。身に付けたスパイダーアクションを活用するときだ

卑劣な敵が市民を襲う
THE SUBWAY STATION

このステージは、善良な市民や警官が敵に襲われているところから始まる。危機的な状況だけに一刻の猶予もない。時間が何よりも重要になってくるので、スパイダーマンの持っているさまざまな特殊能力を駆使したすばやい行動が必要となるだろう。

➡壁に張り付くスパイダーマン。超人的な能力を駆使して敵の裏をかけ

⬅静かに覗き込むスパイダーマン。幸い、敵はまだ気づいていないようだ

⬅警官たちの前で戦闘に突入。画面にはスパイダーマンの体力だけでなく、警官たちの体力も表示されている

強大な敵が登場!!

⬆敵の集団の中に、他のザコたちとは明らかに異なる威圧感を持つヤツがいるようだ。両手が不気味に輝いている

⬆輝く両手に大きな力をためている。この力が放たれれば、頑丈に見えるこの建物でもひとたまりもないだろう

⬆壁の前で、ためた力を解き放っている。超人的な能力を持っているのはスパイダーマンだけではないようだ

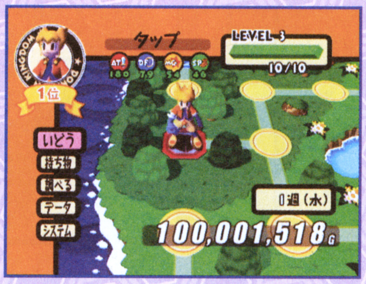
より狡猾さを増したヒキョー度満点の新システム紹介

ドカポンDX デラックス わたる世界はオニだらけ

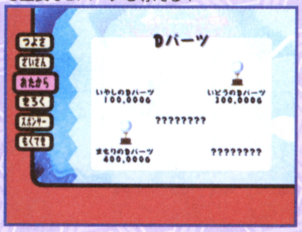
ニンテンドーゲームキューブ			
タイトル	ドカポンDX わたる世界はオニだらけ	ジャンル	RPG的ボードゲーム
発売元	アスミック・エース エンターテインメント	プレイ人数	1〜4人用
発売日	3月6日	メモリーカード	2ブロック
価格	6800円		

謀略を駆使してライバルを蹴落とし Dパーツを集めて賞金をGetせよ

「友情破壊ボードゲーム」として名を馳せた『ドカポン』シリーズ最新作『ドカポンDX』。プレイヤーは、魔界からやって来た「ワルサー」からドカポン王国を守るため、伝説の秘宝「Dパーツ」を集める冒険者。自分以外の冒険者はみんなライバルだ。『ドカポン』流のヒキョーな手段を駆使して、ライバルを蹴落とし報酬をGetしよう。



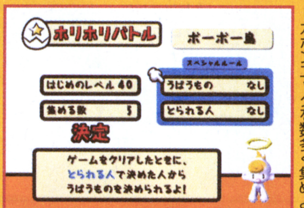
⬆シリーズ初、マップが3Dに。ゲームはルーレットを回して移動し、お金とDパーツを集めていくのだ



⬅⬇ライバルとの戦闘に勝利すると、経験値やお金だけでなく武器も奪える。今作で最も重要なDパーツも奪える？

特定の目的をクリアしていく バトルモード追加

Dパーツを集めるシナリオモードのほかに、さっくり短時間で遊べるバトルモードを用意。ゼニを集める「ゼニゼニバトル」、相手を蹴落としあう「キルキルバトル」、ドカポンエッグを掘りまくる「ホリホリバトル」の3つあるのだ。



⬅はっくつポイントで発見できるドカポンエッグを数多く集めよう

アイテムで海や空を渡ってショートカット

3Dマップならではの空中マスと海底マスが初登場。空中と海底からショートカットしてライバルを先回りし、奇襲を加える…なんて戦法もできるようになった。ボードマップ上の移動により戦略性が加わったのだ。

⬅水中や空中を歩くためには、特殊アイテムを持っていなければならない

➡水中はルーレットの数字が通常の半分に。思わぬ宝が転がっているマスも！

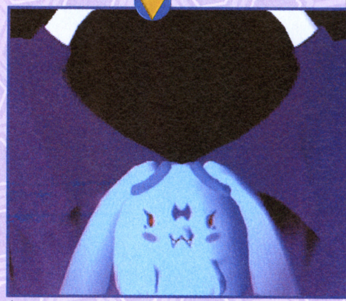
⬆空中は2つのルーレットを回せる(バイン状態)。上よりも素早く目的地へ移動することができるぞ

殺し屋やデビラーマンで大逆転できる

戦闘で敗れ、根こそぎ略奪されたプレイヤーにも、挽回の手段が多数用意されている。魔法でライバルを眠らせ、その間に攻撃したり、殺し屋を雇って攻撃するといったヒキョーな手段がいっぱい。恨みポイントを溜めれば恐怖のデビラーマンに変身も可能！

⬆他のプレイヤーを始末してくれる殺し屋。始末対象が地形マスに止まったとき、一定の確率(支払い料金で異なる)で始末してくれる

ポイントを一定以上溜めると、デビラーマンに変身できる



⬆デビラーマンは最強の悪事を働くことができるぞ

©2003 Asmik Ace Entertainment Inc./TYCOON

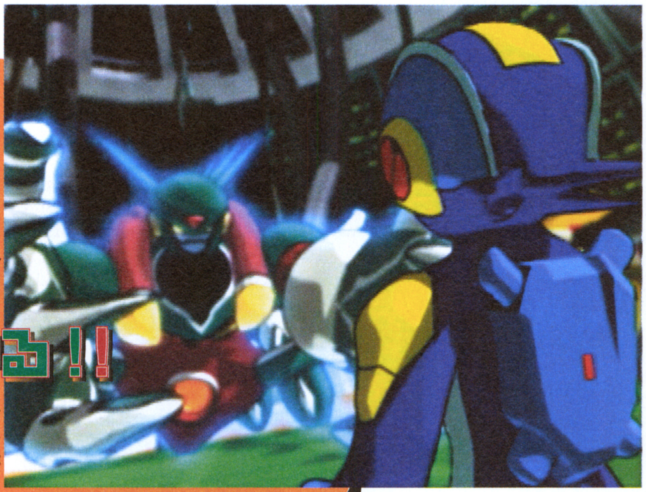
未知のウイルスから シリーズ登場のものまで！

ENEMY 敵

ロックマンの前に立ちはだかる敵は、今まで登場したウイルスと、新たなものがいるようだ。画面はいずれもボス戦のようで、下で紹介しているステージとは対照的。3D空間での自由度の高いバトルが期待できそうだ。

新たなウイルスが立ちはだかる！！

←『エグゼ2』でもボスとしてまみえたスピードマン。素早い動きは健在だ



→『ロックマン エグゼ』に登場したドリームウイルス。どんな能力を持つかはまだ謎

新着画面から新「エグゼ」を検証！

まだまだゲームシステムに謎の多い『トランスミッション』。今回は新着画面からそのシステムを検証していくぞ。

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	ロックマン エグゼ トランスミッション	価格	未定
発売元	カプコン	ジャンル	シューティングアクション
発売日	3月6日	プレイ人数	1人用
		メモリーカード	3ブロック

CHIP チップ

今までと違うシステムが…？

←チップをセレクトしているところ。『エグゼ』と比べると形などが少し違うのがわかる

戦闘には欠かせないバトルチップは、おなじみのものが数多く登場しそう。絵の下のアイコンに属性以外の人型のマークがあるが、これが新システムに関わるものか…？

STAGE ステージ

森の中では こんな仕掛けも！

↓「電脳バー」を使ってステージを進むロックマン。ステージには様々なしかけが…

雪の舞うステージで戦え！

←出現する床を飛び移っていく仕掛けがある。足元が滑ることも？

↓ロングソードで攻撃するロックマン。バックの骨のようなものも仕掛け？

ここで紹介している画面は横スクロールアクションそのものだが、ステージによっては上に昇っていくものや、特殊な仕掛けを使ったりすることもあるらしいぞ。

横スクロールアクションが基本になりそう

©CAPCOM CO.,LTD. 2003 ALL RIGHTS RESERVED.DEVELOPMENT BY ARIKA CO.,LTD.©CAPCOM・小学館・ShoPro・テレビ東京

GC
1月16日
発売予定

斑鳩　IKARUGA

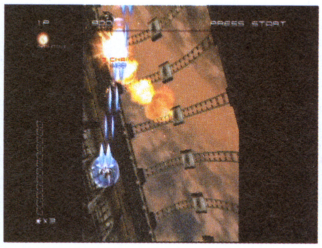
発売元	アタリ	プレイ人数	1～2人用
価格	5800円	メモリーカード	4ブロック
ジャンル	シューティング		

幻想的なグラフィックと敵弾に当たっても良いというアイディアが新しい人気シューティングゲームがGCに登場。

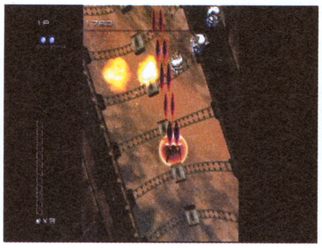
2種類の属性を変えながら進む戦略性の高いシューティング

2001年にアーケードで登場し、今なお高い人気を誇るSTGの移植作。本作では、自機と敵機に白と黒の属性が存在。この属性はボタン1つで瞬時に切り替えることが可能で、同属性の敵弾ならば当たってもミスにならず、吸収することができる。属性の使い分けがポイントとなるのだ。

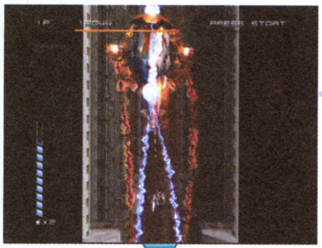
←アーケード版と同様に縦画面での2人同時プレイも可能だ



↑同じシーンでも自機の属性で攻略法が変化

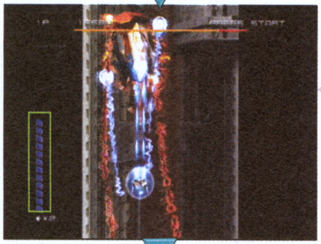


↑自機と同様に敵機も白か黒の属性を持つ



敵の撃ってくる弾と同じ属性ならば

←敵機は、その属性と同じ属性の弾を撃ってくる。自機と敵弾が同じ属性の場合は吸収できるが、敵機の体当たりなどは防ぐことができないので注意！



同色の敵弾を吸収できる！

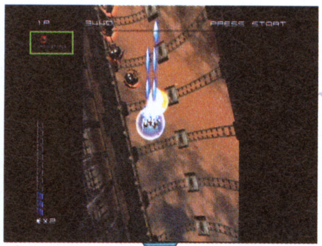
←敵機から撃ち出される弾を吸収すると、「力の解放ゲージ」が少しずつ貯まる。力の解放ゲージは最大で12発分までストックすることができる

ゲージが貯まると力の解放が可能に！

←ゲージが1目盛りごとに、力の解放を1発撃ち出せる。力の解放は威力が高く、1発で通常のショット10発分の威力があるのだ

同色の敵を続けて倒しハイスコアを狙う

同じ属性の敵機を3機続けて撃墜すると「チェーンコンボ」が発生し、チェーンコンボボーナス得点が入手できる。このボーナスは、1つチェーンコンボをつなげるごとに倍になっていき、最終的には25600点ものボーナス得点が入る。高得点を狙うには欠かせないボーナスだ。



同じ属性の敵を3体続けて倒すと

←敵機を1体倒すごとに、チェーンコンボゲージが倒した敵機の属性の色に点灯する。灯ったゲージと同じ属性を持つ敵機を続けて倒していくと…

チェーンコンボが1つつながる

←同属性の敵機を3体続けて倒すごとにチェーンコンボが発動する。なお、同属性の敵機を3体倒す前に、違う属性の敵機を倒すとコンボ失敗となる

最高で25600点のチェーンボーナスが！

←チェーンコンボがつながるごとにボーナス得点が加算される。最初のうちは微々たるものだが、最終的には25600点にもなるのだ

同属性の敵を撃墜すると撃ち返し弾が飛来

自機と敵機が同属性のときに敵機を撃墜すると、敵機は大量の撃ち返し弾をばらまく。そのため、撃墜時は属性を変え撃ち返し弾が来ないようにしたり、撃ち返し弾を利用して力の解放のゲージを貯めるなどの戦略が重要となるぞ。

←撃ち返し弾は敵弾を効率よく吸収するのに役立つぞ

INFOGRAMES JAPAN 2003 / © TREASURE 2001, 2003

GC版オリジナルモードを含む全5種類のゲームモード

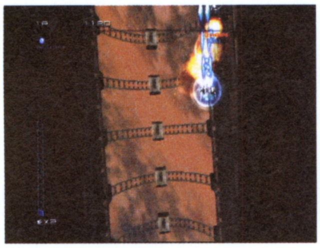
本作はアーケード版からの移植となるモードのほかにもさまざまなモードを搭載。家庭用ならではの苦手なシーンの練習ができるモードや、ゲーム中では語られないキャラ設定やイラストが見られるモードなど、多彩なモードを楽しむことができるのだ。

←操作やルールを教えてくれるチュートリアルなどもあるぞ

全5ステージを戦い抜く　アーケードモード

アーケード版からの完全移植となる、戦闘機「斑鳩」を操作して全5チャプターを戦っていくモード。このモードでは、難易度が3段階から選べるほか、チャプター1だけ残機が無限になる「お試しモード」も選ぶことが可能。なお、アーケードで可能だった2人同時プレイももちろん可能だぞ。

↑アーケード同様にお試しモードも遊べるのだ

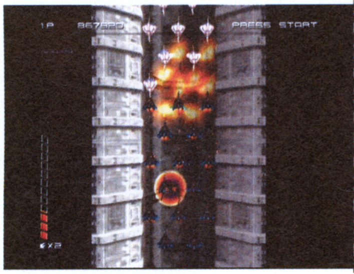

↑通常のゲームモード。ハイスコアをめざせ！

↑チャプター1のみ残機無限となるのだ

苦手な場面を練習できる　コンクエストモード

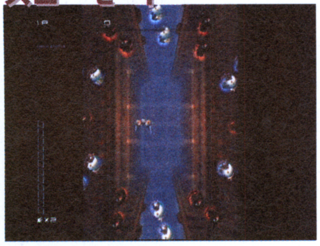
GC版オリジナルとなる、好きなチャプターの好きな場面を自由にプレイできるモード。達人のプレイを見ることができるデモモードや、スローのかかった状態でプレイできるスローモードなどがプレイできるのだ。

デモモード

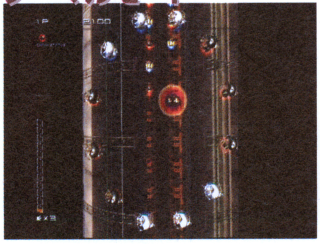


←達人のプレイを収録。コンフィグで画面の表示タイプを変更することで、同じ場面でも内容の異なるさまざまなプレイを見ることができる

スローモード

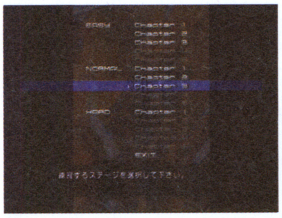

↑スローのかかった中で余裕のある練習が可能

ノーマルモード


↑苦手な場面を集中的に練習するのに最適だ

同じチャプターを何度もプレイ　プラクティスモード

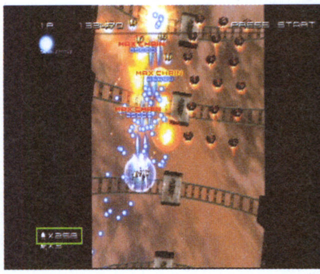
好きなチャプターを自由にプレイできるモード。コンクエストモードとは異なり、1チャプターの最初からボスとの戦いまでを通してプレイできるので、チャプターを通してのチェーンコンボのつなげ方などの練習をすることができるモードとなっている。


←1クレジットでクリアできたチャプターのみ練習できるのだ

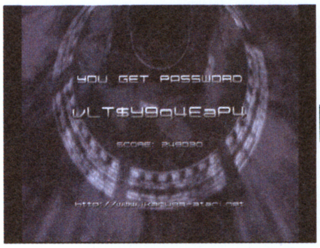
インターネットで世界と勝負　チャレンジモード

ゲーム終了後に表示されるパスワードを、インターネット上に開設されているホームページ(http://www.ikaruga-atari.net/)で入力し、世界中のプレイヤーと腕を競えるモード。スコアの集計はアーケードモードと、プロトタイプモードの2つで行なわれる。

↑内容は本編と変わらない。ハイスコアを狙え



↑弾数に制限がある「プロトタイプモード」



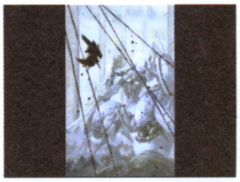
↑ゲーム終了後に表示されるパスワードで…

↑インターネットランキングに参加しよう！

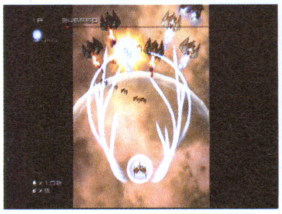
豊富なオマケが楽しめる　アペンディクスモード

さまざまな条件を満たすことで出現する、4種類のオマケを楽しむことができるモード。『斑鳩』の世界がわかる設定資料やイラストを見ることができるほか、ゲーム中に流れる音楽を聴くことなどもできるのだ。

←ギャラリー1では、さまざまなイラストを見ることができる


←主人公などのイラストのほか、『斑鳩』のイメージイラストも多数収録されているのだ

←ギャラリー2では、ゲームのストーリーの中で登場する人物の設定資料などを見ることができるのだ


←「プロトタイプモード」は条件を満たすと出現する

さまざまな強敵たちが待ち受ける5つのチャプターを紹介

戦闘機「斑鳩」を駆り、全5チャプターを戦う本作。これらのチャプターはゲーム開始時に選べる難易度によって、さまざまな攻略法が存在する。難易度を変えれば何度も楽しめるぞ。

←ゲーム開始時に難易度を3段階から選択可能。撃ち返し弾の有無のほかにも、細かい部分で違いが出るぞ

⬆難易度がイージーだとチャプター1のボスが繰り出してくる攻撃の弾数は少ないが…

⬆ノーマルだと同じ攻撃でも弾数が増えるのだ

独特の世界観で綴られる『斑鳩』の世界

ゲーム中では多くを語られないが、本作のストーリーなどは古の日本を思わせる名称が登場し独特の世界観を作りだしている。また、登場する戦闘機には鳥の名前がつけられていることが多いのも特徴の1つだ。

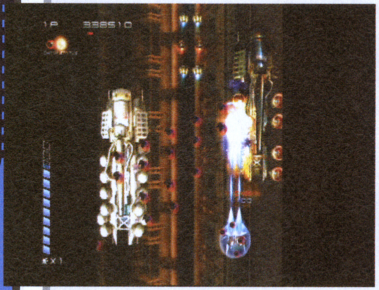
←戦闘機斑鳩に乗り込み、単身敵国へと向かう主人公

←元は敵国の人間だが、現在は森羅たちとともに戦っている女性

CHAPTER 1 理想（りそう）

斑鳩の里を飛び立った「斑鳩」の初の戦闘となるチャプター。難易度はそれほど高くないので属性の変更などの基本を確認しよう。

⬆各チャプターの途中にはデモ画面も



⬆チャプター終盤は巨大な敵、鯵刺（アジサシ）も出現。左右に備えた砲門から弾を撃ってくる

←扇状に弾をばらまく虎班木菟（トラフズク）。属性を切り替えて対処するのだ

BOSS 烏帽子鳥（エボシドリ）

剣と盾を持つ巨大な人型をした機体。3形態に変化し、それぞれ異なる攻撃をしかけてくる。ボスの持つ剣と盾を順に破壊したら、本体に一気に攻撃を加えて倒してしまうのだ。

➡持っている剣の先から弾をばらまいてくる第1形態。剣の部分が弱点なので、集中攻撃で早めにつぶしていくのだ

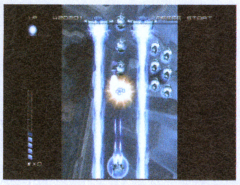
←盾から黒の属性の弾を出す第2形態。弾を吸収しながら戦え

←第3形態では自機を追尾してくる弾を撃ってくることも

CHAPTER 2 試練（しれん）

地下にある軍事施設の中を急襲していくチャプター。属性を上手に切り替えながら進もう。

→白と黒の弾が交互に斑鳩を狙う



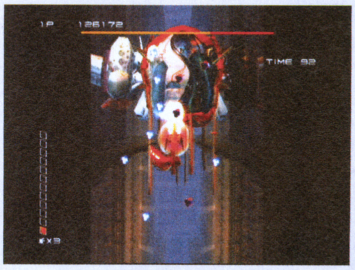
←虎班木菟には扇状に弾を撃つタイプのほかにレーザーを発射するタイプも存在

←動くコンテナを破壊しながら進む。コンテナでもチェーンコンボは狙えるのだ

←同属性のレーザーを吸収しつつ、もう一方にショットを叩き込め！

BOSS 仏法僧（ブッポウソウ）

自機を挟むようにアームを伸ばし、たくさんの弾をばらまいてくるボス。カバーの中に隠されている弱点を、カバーを攻撃することで露出させたら、思い切って近づいて攻撃を加えよう。



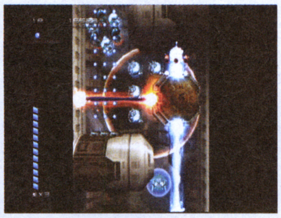
➡ショットでカバーを開き、出現した弱点に攻撃。敵弾のほかにも徐々に閉まってくるカバーにも注意が必要となるぞ

←ボスが撃ってくる弾に合わせた属性チェンジで対応するのだ

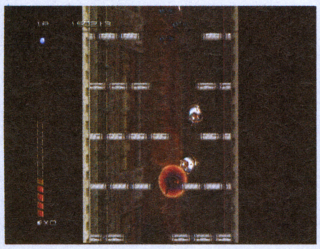
→狭い場所での戦いを強いられるので細かな操作が必要となる

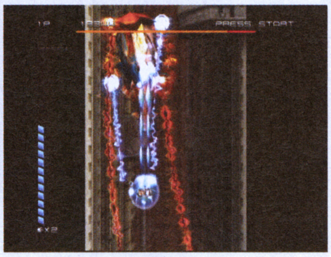
CHAPTER 3　信念（しんねん）

人の手によって要塞化した渓谷を進んでいくチャプター。レーザーを放つコンテナ地帯や、高速でスクロールする中を開閉するシャッターを避けながら進む地帯などの難関が続く。しっかりと地形を覚える必要があるのだ。



←チャプター序盤からレーザーの飛び交う危険な地帯を進む

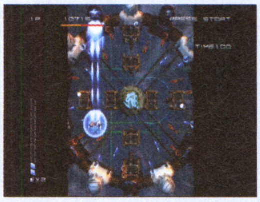




↑➡シャッターやレーザーが連続する高速スクロール地帯を抜けると強力な中ボスが出現

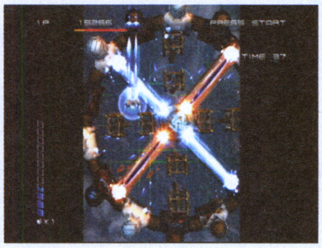
BOSS　鶉（ウズラ）

自機の周りを取り囲み、周囲の砲台から弾を撃ってくるボス。砲台からの弾以外に回転する障害物などにも注意しなければならないので、高い集中力が求められる強敵だ。なお、砲台をある程度破壊すると、2つの攻撃に加えてレーザーでも攻撃してくるぞ。



←周りを囲む砲台から多数の弾が飛来する。こまめな属性チェンジが重要になるのだ

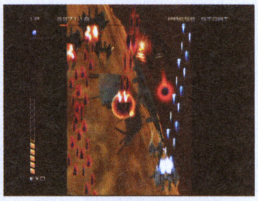
↑片方の属性を集中的に破壊すれば楽になるぞ



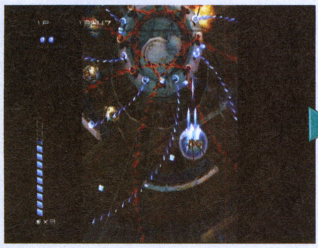
↑砲台をある程度破壊すると、中心部からのレーザー攻撃が斑鳩を襲ってくるぞ

CHAPTER 4　現実（げんじつ）

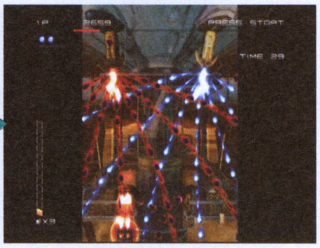
チャプターのほとんどをボスである鶚との戦いが占める、特殊なチャプター。数ヵ所ある鶚の弱点を破壊することで本当のボスとの戦いに進むことができる。雨のように降り注ぐ敵弾の中をかいくぐりながら進んでいく。



←チャプター4はいくつかあるボスの弱点を破壊することが主な目的となる



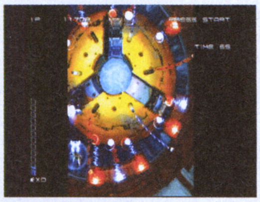
↑シャフトから大量の弾がばらまかれる難所だ



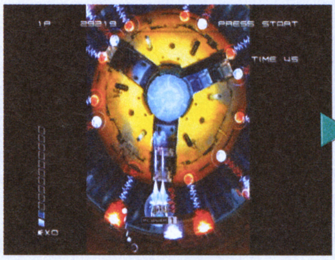
↑ここを抜けるとボスとの戦いが待ち受ける

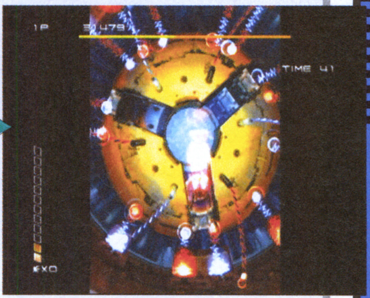
BOSS　鶚（ミサゴ）

やっとたどり着いたボスの弱点は、中央にあるコアの部分。このコアを攻撃するにはコアを覆うシャッターを開く必要がある。外壁からのビームや敵弾を吸収しながら、シャッターを開け、コアを攻撃するのだ。



←コアからの弾のほかにも外壁からも攻撃が襲ってくる

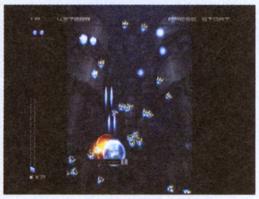




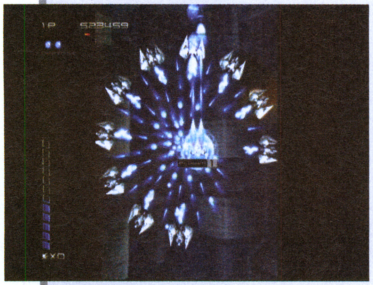
↑➡ボスの弱点であるコアを守るシャッターを開けたら、狭いすき間に入りコアを集中攻撃!!

CHAPTER 5　輪廻（りんね）

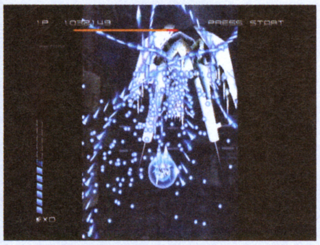
敵国の地下中枢が舞台の最終チャプター。ボスまでの道程は短いが、いきなり自機を取り囲むように出現する敵部隊や、大量に弾をばらまく敵が多数出現するのが特徴のチャプター。



←突然ワープして、自機に向かって体当たりをしかけてくる虎鶫（トラツグミ）に注意



↑斑鳩を取り囲み弾を撃ってくる敵も出現する

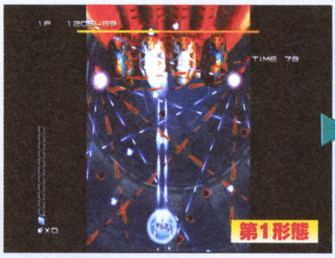


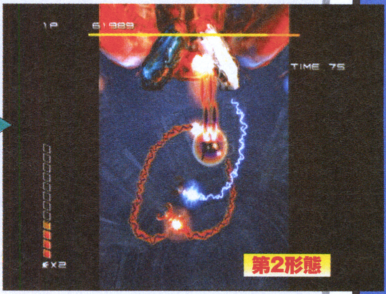
↑まるでボスのように巨大な敵、長元坊

BOSS　田鳧（タゲリ）

3段階に姿や攻撃を変える、最後に待ち構える強敵。絶え間なく弾を発射する第1形態、自機を追尾してくる爪を発射する第2形態を破壊した後に現れる真の姿を倒し、森羅たちの目的である、自由を手に入れるのだ。

➡田鳧との戦いの前にはデモメッセージが流れる





↑➡ボスは3つの形態を持ち、1つの形態を破壊するごとに新たな形態が出現する

GC
1月9日
発売予定

SPACE RAIDERS（スペースレイダース）

発売元	タイトー	プレイ人数	1～2人用
価格	4800円	メモリーカード	1ブロック
ジャンル	シューティング		

巨大円盤から飛来するインベーダーに、銃を手に単身立ち向かえ！　誰でも遊べるシンプルさが魅力だ。

群がるインベーダーを撃て!!シンプル&爽快シューティング

本作は画面上に次々に現れるインベーダーを、ショットやボンバーで撃破していく画面固定型STG。自キャラはライフ制となっており、ダメージを受けてライフが0になるとゲームオーバー。全6ステージは、それぞれ幾つかのエリアで構成されており、各エリアはすべての敵を倒すとクリアできる。

↑敵を連続で倒すとボーナスが得られる！

ステージの最後には強大なインベーダーが!!

➡ステージの最後に出現するボスインベーダーを撃破すれば、ステージクリア。次のステージへ向かう

アイテムを取れば、回復やパワーアップの効果が！

敵を倒すなどで出現するアイテム。これを取ると右のような効果が得られる。

▲アイテム

⬇ライフ回復。回復量はアイテムによって、大小差がある

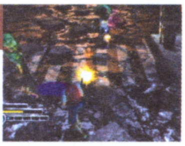
⬆ボンバーやスーパーウェポンの弾数が回復する

アクションを駆使して連続HITを稼げ！

インベーダーと戦う武器はショットだけではない。広範囲の敵にダメージを与えられるスーパーウェポンやボンバーなど、キャラに用意された武器はさまざま。これらの各種アクションを使いこなし、手強いボスを倒せ。

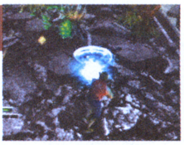
メインショット

自キャラの基本攻撃となるメインショット。弾数制限はなく、撃ち放題。各キャラによって、連射速度や攻撃力に差がある。


⬆ボタン押しっぱなしでも、連続発射してくれる

スーパーウェポン

ボムのストックを2個消費する必殺技。キャラごとにスーパーウェポンの効果は異なる（下参照）が、いずれも高い威力を誇る。


⬆サブウェポンストックを2つも消費するだけあって、強力

ボンバー

画面中央付近に爆弾を投げつけ、爆風で周囲の敵を一気に吹き飛ばす。発動中は無敵状態に。サブウェポンのストックを1個消費する。

⬆大量のインベーダーが現れたときやボス戦に使うと便利

横転

左右に横転する。横転中は、敵の弾に対して無敵状態。また、インベーダーに横転で体当たりすれば、ダメージを与えられる。

⬆とっさの緊急回避に役立つ。移動距離は意外に短い

サバイバルモードでは2P協力プレイも可能

ストーリーモードは1人プレイ専用。だが、スコアアタックを狙うサバイバルモードは2人同時プレイができる。

⬆2人で協力すれば、インベーダーも怖くない！

STORY CHARACTERS

愛する者を失った3人の若者が単身インベーダーに挑む！

本作のメインモードとなるストーリーモード。ここでは、そのストーリーモードの主人公を紹介しよう。

⬅選んだキャラによって、デモシーンやエンディングが変化

Justin ジャスティン

攻撃力／防御力 B
移動速度／連射能力 B

不良少年のリーダー。殺された仲間のかたきを討つため戦いに挑む。

スーパーウェポン

➡貫通するショットを連続発射。正面の敵を撃破する

Ashley アシュレイ

攻撃力／防御力 C
移動速度／連射能力 A

女性カメラマン。行方不明の恋人を捜し、単身敵地へと乗り込む。

スーパーウェポン

➡衝撃波で、画面全体の敵を攻撃。敵を一掃する

Naji ナジー

攻撃力／防御力 A
移動速度／連射能力 C

警察官。インベーダーの攻撃で部下を全員失い、復讐の戦いに旅立つ。

スーパーウェポン

➡球形の物体がメインショットを反射して四方に飛ぶ

 ©TAITO CORP.2002

GBA
1月10日
発売予定

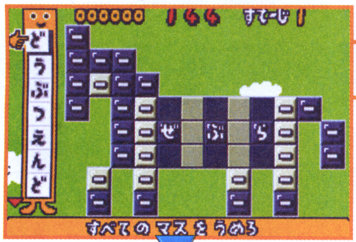
ことばのパズル もじぴったん アドバンス

発売元	ナムコ	ジャンル	パズル
価格	4800円	プレイ人数	1人用

アーケードでも人気のパズル『もじぴったん』が携帯機に登場。いつでもどこでも言葉のパズルが遊べるのだ。

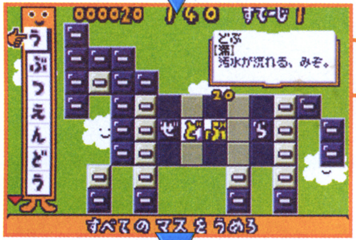
文字をつなげて言葉をつくる、頭脳派ひらめきパズル

普通のパズルは色や図形を合わせるが、これは文字をつなげて単語を作るのが特徴。登録されている単語は7万6500語以上あり、プレイヤーの知らないような意外な単語でつながることもある。単語を作りつつ、各ステージごとに決められた条件を満たせばステージクリアだ。長い単語を作ったり、一度に複数の単語を作る「れんさ」をすると、高得点が得られるぞ。



キーワードから文字を選んでくる

←各ステージには、最初になんらかの文字が置かれている。これにつなげて単語ができるように、画面左にある「えらぶくん」から文字を持ってこよう。「えらぶくん」に入っている文字は、ステージごとに異なるぞ



単語ができるよう文字をくっつける

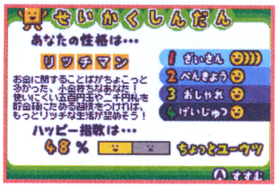
←「えらぶくん」から持ってきた文字を、すでに置かれている文字にくっつけよう。文字は上下左右どのようにくっつけてもかまわないが、必ず何らかの単語ができないと、置くことができないのだ

条件を満たせばステージクリア

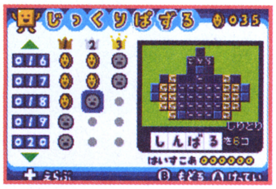
←画面の下には、各ステージのクリア条件が書かれている。このステージは「すべてのマスをうめる」がクリア条件だ。「えらぶくん」にはギリギリの数の文字しかないので、最後に手詰まりにならないように置こう

3つのモードで600問以上遊べる

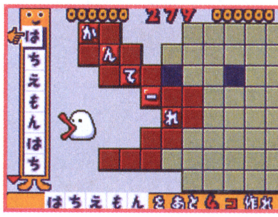
業務用を移植した「あーけーど」に加え、300問以上を用意した「じっくりぱずる」、ちょっと変わったステージが遊べる「すぺしゃる」の3つのモードを収録。問題数は全部で600以上という大ボリュームだ。ハイスコアや作った単語数などプレイデータが残るので、やり込みがいもある。



←「あーけーど」をクリアすると性格診断が見られる



→じっくりぱずるは各テーマ3段階の難易度を用意



↑「すぺしゃる」は変わったステージを用意。これは関西テレビのキャラ「ハチエモン」

ニンドリ面を始め、隠しステージもたっぷり

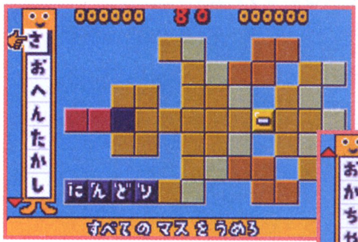
ゲーム中にある条件を満たすと隠しステージが遊べるのだが、なんとその中に「ニンテンドードリーム」オリジナルステージもあるのだ！ このニンドリ面は「すぺしゃる」モードの隠しステージで、「ニンドリだからニン鳥だろ！」という編集長の適当？な一言からできたステージなのだ！

ニンテンドードリーム：忍鳥科忍鳥目忍鳥

ニンドリタイアップステージ

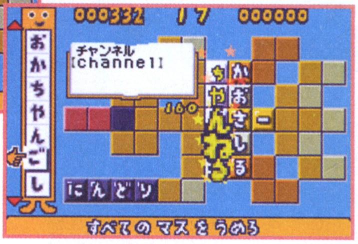
サオヘン命名ダジャレ鳥
忍鳥

↑クリア条件はやさしめだが、狭い地形が多いので適当に置いているとすぐ手詰まりに…



キーワードは編集部員

←「えらぶくん」の中の文字は、ニンドリ編集部員の名前になっているぞ

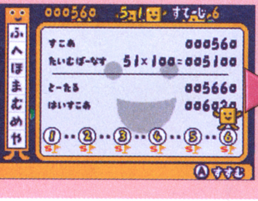


全マスを埋めろ！

→すべてのマスを埋めればクリア。狭い部分をどうつなげていくかがポイントだ

あーけーど＆じっくりぱずる 隠しステージ出現条件

「あーけーど」で、難易度「ふつう」の全6ステージをすべて30秒以上残してクリアすると、7つめのステージとして「えきすとらすてーじ」が遊べる。また「もじくんめだる」（じっくりぱずるのステージをクリアするともらえるメダル）を200個集めると、「じっくりぱずる」でさらに難しい「えきすとらすてーじ」が遊べるぞ。



→「あーけーど」の各面を30秒以上残してクリア

←6面終了後、さらにえきすとらすてーじが出現！

©2001 2002 NAMCO LTD. ©KTV

GBA

1月9日 発売予定

不思議(ふしぎ)の国(くに)のアリス

発売元	グローバル・A・エンターテイメント	プレイ人数	1～4人用
価格	4800円		
ジャンル	マップ開拓型ボードゲーム		

ボードゲームで「アリス」の世界(せかい)を体験(たいけん)

ルイス・キャロル原作(げんさく)の世界的(せかいてき)に有(ゆう)名(めい)な童話(どうわ)を題材(だいざい)にしたボードゲーム。マップに敷(し)かれたパネルをめくったり不思議(ふしぎ)カードを使(つか)ったりしながら進(すす)み、隠(かく)されたゴールやアイテムを探(さが)しだそう。不思議(ふしぎ)の国(くに)の住人(じゅうにん)とのイベントシーンでは、ジョン・デニエル原画(げんが)の美(び)麗(れい)なイラストを見(み)ることができるぞ。

↑原作のキャラクタが総登場！

↑いろんな効果を持つ「不思議カード」

↑→不思議の国の住人たちが探しているアイテムを持って行くとイベントが起きる

GBA

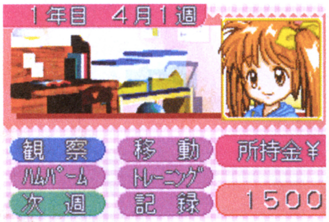
発売中

ハムスター物語(ものがたり)3 GBA

発売元	カルチャーブレーン	プレイ人数	1～4人用
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	育成ファンタジーアドベンチャー		

ハムスターをアイドルに育(そだ)てあげよう

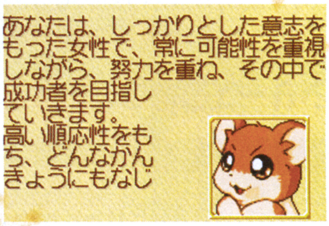
ハムスターを育(そだ)てながら人間界(にんげんかい)と不(ふ)思議(しぎ)な世界(せかい)「マジハ～ム」を冒険(ぼうけん)する育成(いくせい)アドベンチャー。トレーニングをしたり、飼育(しいく)ケージにアイテムを設置(せっち)したりしながら育(そだ)てよう。レッスンを積(つ)んでオーディションに合格(ごうかく)すれば、歌(うた)やダンスでCMや映画(えいが)に出演(しゅつえん)することだってできちゃうのだ。



↑トレーニングのスケジュールを立てよう

↑前作と同じく「初干支町」が舞台だ

↑飼育ケージに置くアクセサリも自由に選べる



↑『ハムスター占い』も同時収録！

GBA

1月16日 発売予定

ディズニースポーツ：スノーボーディング

発売元	コナミ	プレイ人数	1～2人用
価格	5800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	スノーボード		

派手(はで)なトリックが楽(たの)しめるスノーボードゲーム

ディズニーのキャラクターたちが今(こん)度(ど)は「サバイバルスノーボード」で大(だい)活躍(かつやく)。華麗(かれい)なトリックや特殊技(とくしゅわざ)「マジック」を駆使(くし)して個性的(こせいてき)なコースの数々(かずかず)を走破(そうは)し、最速(さいそく)タイムを目指(めざ)そう。GCやGBAで発売(はつばい)されているほかの「ディズニースポーツ」シリーズとアイテムや記録(きろく)の交換(こうかん)もできる。

↑ライバルと競い合うラリーモード

↑簡単操作でトリックが繰り出せるぞ

↑一発逆転を狙える「マジック」

↑お城の中のようなステージも？

GBA

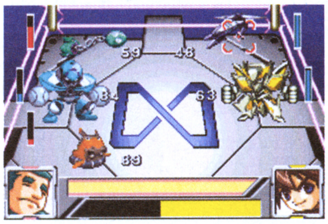
1月16日 発売予定

ムゲンボーグ

発売元	コナミ	プレイ人数	1～2人用
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	トレーディングRPG		

文房具(ぶんぼうぐ)から生(う)まれたメカ生命体(せいめいたい)でバトル！

メカ生命体(せいめいたい)「ムゲンボーグ」を集(あつ)めてバトルするトレーディングRPG。様々(さまざま)な文房具(ぶんぼうぐ)をランドアップ（進化(しんか)）させることで、武器(ぶき)や「ブンボット」と呼(よ)ばれるお助(たす)けキャラに変化(へんか)させられるのだ。戦闘(せんとう)はコマンド入力型(にゅうりょくがた)のリアルタイム方式(ほうしき)で、奥深(おくぶか)い戦略的(せんりゃくてき)なバトルが楽(たの)しめるぞ。


↑バトル開始！ ムゲンボーグのほかに2体のブンボットを参加させられるぞ

↑文房具はアイテムとして使うほか、武器やブンボットに進化させることもできる

↑ヒロインのもえとムゲンボーグのティマ

↑主人公の相棒ボニタがランドアップでさらにパワーアップ！

©2003 Global A Entertainment,Inc. Illustration by Sir John Tenniel ©1911/1995/1996 Macmillan Publishers Limited ®MUSASHINO KOGYO CO.,LTD.Licensed by SUN MORE LTD.
©2002.カルチャーブレーン©Disney Enterprises,Inc.©2003 KONAMI & Konami Computer Entertainment Tokyo

学校法人 ニンドリ学園

ニンドリャーでしか味わえない感動がある

右上の格言は千葉県／げんるいさんの投稿でした。どうもありがとう！　というわけで2003年になっちゃいましたよ。今年は鉄腕アトムが生まれる年なんですよねー。そんな科学の時代に、とっても非科学的なものをつけてみました。（担当かややん）

●先日、男女に別れてクラスの討論会をした。圧倒的に男子有利な中、反論しようとしたときに思わず「異議あり！」と大声で言ってしまいました（ちゃんと指もつけて…）。教室は大爆笑。しかし、その一言のせいか、最後は女子が逆転勝利を得ました（本当です…）。

【神奈川県／青瀬凪佐さん】

――おお、キミもこれで立派な弁護士ですな。もちろん「異議あり！」の後は根拠のないハッタリとかで切り抜けたんでしょう。心から信じた信念を貫くときにかましたハッタリには、なにかしら大きな力があるもんです。いやホント。

●「な…成歩堂龍一！　このバカがバカ騒ぎしているバカげたページはなんなの!?」「ニンドリ学園です…」

【茨城県／KOHEIさん】

――こちらも『逆転裁判2』ネタ。ついついキャラクターの口グセが移っちゃうのって、ゲームが名作な証だと思います。

●ニンドリャー活動。ニンドリを友達と買いに行った日のこと、通行人や車に向かって「ニンドリャー！」と叫びました。締めくくりに、夜9時まで川に向かって叫んでました。

【東京都／なっぴーさん】

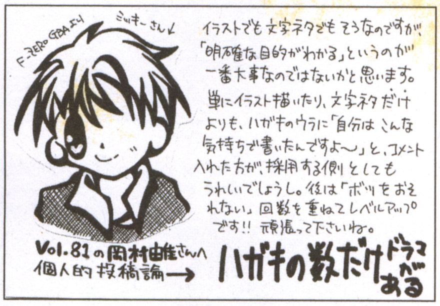
――あ、あやしい人だと思われなかったですか…？　広報活動もホドホドにしときましょ。ねっ、ねっ。

●毎日毎日、私が『フォックス』のことばっかり話すので、友人の1人が『フォックス』好きになってくれた。ところがその子は、あらぬ方向へ暴走しだした。最近、ボクにネットで見つけた怪しい小説とかを教えてくれる。…う、嬉しいんだけど洗脳しすぎた、かな…。

【福島県／ZENZO→さん】

――友人の趣味に合わせていたつもりが、いつの間にか自分のほうがその趣味にドップリ浸かってた、ってことはよくある話で。で、コスプレだー同人誌だーと盛り上がっていっちゃうんですね。いい言葉で言うと相乗効果、ってことになるでしょーか。

（島根県／まっちーさん）
確かにサンタさんの設定はリンクの言うとおりだけどさー（笑）。カービィなら食べられるでしょ

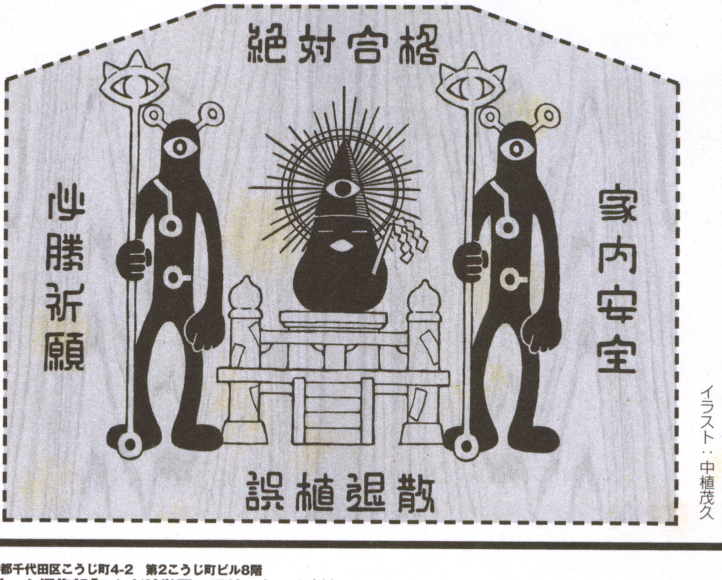


（福岡県／くらざわかずるさん）
そうですね。ハガキのドラマを私とか読者に分かるか?が大きなポイントです

（兵庫県／中川くりるさん）
流行ってるというか、トップページのサイズにピッタリくるのがタテ置きなんです

特別付録　完全必勝！　ニンドリャーおまもり

新年＆受験シーズンも間近ということで、おまもりを作ってみました。コピーしたり切り取ったりして、肌身離さず持ち歩くと素敵なことが起きるかもしれませんよ。



※キリトリ線にそって切ってね。本を切るのがイヤな人は、このページをコピーして使ってください。

イラスト：中植茂久

今号の目標

廊下は「はりつく」で歩く

【岐阜県／シリウスさん】

ゼルダのOPでゴハン3杯いく

【静岡県／ディグダグさん】

シリーズダジャレドリーム

ゼルダの伝説 姉のバスト（風のタクト）

【大阪府／TKRさん】

そっか、次のゼルダは妹じゃなくて姉がいるのか！ クリミアさんが当社比30%アップ！とかいって（どこがやねん）。まさに正統進化なり（?）。

今週の日直さん

名前：ちありーた
技：渾身の思いで書いたハガキがボツった人をはげます
問題点：静かにしてほしい時はジャマでしかない

【兵庫県／ハヅキさん】

ちょっと気になる、こんなコト

●チンクルシーバーの形をしたGBAが欲しくてたまりません。

【大阪府／とよさん】

●アチャモの進化形、ワカシャモなんですね。おいしそう…。

【島根県／風見鶏さん】

●『タクト』にもチンクルが出た。もしかしてチンクルも時を越えてたりして…。妖精よりスゴいかも？

【秋田県／緑の五本指さん】

●かつて、友人に「ワドルディって耳つけるとサルみたいだよね」と言われた。確かに。

【神奈川県／あんちょさん】

●『ダビスタ』の広告に出ている小倉優子ちゃんを見て。ムチでしばかれたい！ …とか言わない。つつかれるぐらいならOK。馬トル主義だから。

【大阪府／あきろと81さん】

●『バイオハザード0』を直訳すると『生物災害0』、絶対ウソだ！

【千葉県／くるみさん】

●私の友人のオジサンはゴロン族にそっくりらしい。一度見てみたいです。

【新潟県／水木蛙さん】

●宇宙の図鑑を見ていると銀河や星の名前（？）にM64とかNGCというのが目に付きます。思わず『マリオ64』やゲームキューブが頭に浮かびました。

【東京都／相楼つかささん】

●Vol.81のニンドリに付いていた『裏ゼルダ』のシール、どこに貼れってゆーの!?

【千葉県／カービィ大好きさん】

——シールを担当してるサオヘン曰く「不要なソフトがあったら、それと入れ替えてほしい、ってことです」とのこと。ま、それだけの価値はあるよね。

助けて！ゲーム救急隊

●『黄金の太陽 失われし時代』で、アラフラの町にある船を修理できません。マストの上の木とかは全部どかしたのですが…。

【島根県／クリスタさん】

——ああー、かややんもその場所で小1時間悩みました。んであきらめました。…というか、初めてここにきた状態では、マストの上を完全にキレイにすることはできないんですね。とりあえず他の場所を冒険して、バーストのエナジーが使えるようになったら戻ってきましょう。

正夢、アホ夢、私のドリーム

●なんか知らんが、寝ている私がプリンに胸ぐらつかまれて起こされてる夢を見た。

【新潟県／申公豹さん】

●知らないオジサンにゲームギアを9000円で売りつけられました。さらに「頼むからリンクスも買ってくれ！」なんて言うからとっとと逃げてしまったアタシ。変な夢、よく見るんだよなぁ…。

【三重県／田村幸恵さん】

●期末テストが『ドクターマリオ』だった。同じ色を5個消したら合格だった。

【千葉県／鷹宮狐さん】

●期末テストを受けていたらモンテ族の集団が教室を乗っ取ってしまった！ もちろんテストどころではなく、モンテに「ダンスを踊れ」と脅迫された。

【富山県／鈴久さん】

●昨日見た夢。リンクの妹がハイラル王子と結婚して、王からゼルダの名を与えられていました。

【栃木県／Reeさん】

一発！芸達者!!

あの髪型には、やはり意味があったのか…。けっこうあの髪がポケモンだったりしてな

（石川県／さとりランダさん）

オラが村のお宝自慢

Treasure No.35

ゼルダのピアスとクリスタルのペンダント

試験や旅行、その他様々な場面に欠かせない大切なビーズ製のお守りです。実物も同封しておきました。

【大阪府／ジキタリスさん】

——って、そんな大切なものを頂いちゃっていーんでしょうか？ いくら他にも作ってあるとはいえ…。

注意 お宝の投稿は、できるだけ写真でお願いします。実物を直接投稿するのもOKですが、返却はできませんので注意してください。なお、お宝はグッズ関連以外にも、例えば近所で見かけた任天堂っぽいもの、ゲームっぽいもの（チンクルみたいな親父、とかね）も大歓迎ですよー。

お便りのあて先は イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。 〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階 ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで

編集部の質問箱

教えて！ニンドリさん

編集部のスタッフに聞きたいことがあったら、聞きたいスタッフの名前と質問を書いて送ってね！ かややんが代わりに聞いて回りますよ〜。

Question アンケート回答法

アンケートハガキの「つまらなかった記事」を選ぶのがすごく大変なんですけど。

【神奈川県／豆ママさん】

A ムリに全部埋めようとしなくても大丈夫ですよ。昔のニンドリの記入例では「フッそんなもんありゃしねーよ」とか書いてましたし（笑）。

Question マッスル健康術

イガリンさんのマッスルな体を見ました。お腹のいいトレーニング方法はありますか。

【宮城県／マッサンさん】

A マッスルが今いないので確かなことは聞けませんが、毎日自転車で通勤してる、とかがあの体になっている要因のひとつかと思います。

本誌への質問や意見・ニンドリ学園への投稿など自由にお書き下さい。

発！芸達者!!

では、垂乳根桶狭間言左右衛門次郎、っていうのはどう？ …自分でも読めん（笑）

（和歌山県／りんごさん）

異論・反論、どっちでSHOW!?

今回のテーマ **ホラーなゼルダとネコ目なバイオ、遊ぶならどっち？**

・恐ゼルダ・

●ホラーになってもリンク様が戦うのなら♪ ゾンビとか、リンクは慣れてそうだし。

【北海道／一・十・百鬼丸さん】

●リアルということは7年後に持っていった牛乳が…。ふふ…。

【東京都／エミ猫さん】

●ネコ目のレベッカは銃とか使えなさそう。

【兵庫県／モリぷらすさん】

●結局『ムジュラ』なのでは…。

【埼玉県／時の妖精さん】

●リアル度アップでリンクの顔も…（ぽっ）。

【京都府／石英るうじゅさん】

・猫バイオ・

●ネコ目ゾンビかわいい〜。

【大阪府／Kuroさん他多数】

●ネコ目のビリーやレベッカを見てみたい。

【埼玉県／海馬鳴波さん】

●ゾンビ「犬」なのにネコ目でっせ？

【千葉県／PINKさん】

●前々からSD系なバイオを見てみたかったんです。

【茨城県／ユーロスター・ハイラルさん】

●あの恐〜い声が「にゃーにゃー」になるんですよね。ほ、本当に遊びたいかも、それ。

【山形県／ねこらぶさん】

——というわけで、けっこうな差がついてネコ目バイオの勝ち〜！でした。『バイオ』に興味はあるんだけど、恐いゲームはどうしてもできない、という人たちの絶大な反響がありましたよ。カプコンさん、本気でどうですか（笑）。では次のお題でっす。

ヴァイオリンとフルート、次回作でリンクに持ってほしいのは？

Vol.85→1/22締め切り （山口県／クララさんからのリクエスト）

です。リンクにはどっちが似合うかな？ 番外で違う楽器、ってのもアリ！

クイズ ニンドレア

●ゲームキューブの電源を入れる前にすることとは？

Aディスク挿入 Bフラダンス

C任天堂を想う D命！ポーズ

【愛媛県／ぎふみぃさん】

●『ポケモン ルビサファ』で最初に選ぶべきポケモンはどれ？

Aアチャモ Bピクミン（黄）

Cチンクル Dデス仙人

【東京都／もずく酢さん】

●ゲーム中、一番おしゃべりは？

Aマルス Bサブレ王子

C成歩堂龍一

Dうるりらじいさん

【兵庫県／三村家さん】

●『MOTHER2』でゴミ箱をチェックするとなにが出てくる？

Aハンバーガー B古いニンドリ

C壊れたGC Dボブ・サップ

【福島県／七郎ちるどさん】

●ハイラルの勇者といえば？

Aゼルダ Bサリア

Cチンクル D宮本さん

【広島県／ギガ朗さん】

学園父母の会

お父さんお母さんに関する話題のコーナー

●ゲームをやらない機械音痴な旦那の携帯着メロを、『ゼルダ』の「正解音」に勝手に変更。もう変えられませんよ。

【神奈川県／猫屋敷さん】

●学校のアンケート結果にあった「子供のゲーム時間を短縮するように」というのを見て「じゃ、親のほうが長くやってるウチはどーよ」と子供のツッコミが入る親っていったい…（泣）。

【新潟県／Linkさん】

●私のお母さんは、GBAをプレイするときに指が太くて思うようにボタンが押せません。

【広島県／まりのこさん】

●ゲーム中、兄の怒りに触れるとコントローラ（ひどいときは本体）が飛んでくる我が家。

【埼玉県／星月聖邪さん】

●私の母に猫目リンクを見せたら「なにこの子、短足じゃない」。…反論できませんでした。

【E-mail／神崎庵さん】

校則 ニンドリ学園 もろもろのコーナー

◎各コーナーへの投稿は、巻末のアンケートハガキ裏面、一番下の「自由にお書き下さい」欄に書いてね。（希望のコーナー名も忘れずに）。長文やネタを複数送る場合は、ハガキや封書、メールで送ってね。郵送で送る場合は下の欄外のあて先へ。Eメールで送る場合は、「64forum@pc.mycom.co.jp」まで。締切りは、6日発売号が前月の22日ごろ、21日発売号がその月の7日ごろです。だいぶアバウトだけどね。

シリーズダジャレドリーム

ゲームボーイ あと半数（アドバンス）

【岐阜県／青碧ユウキさん】

「う、売らなければ…、時代は今アドバンス」ってコメントが、言い訳っぽかったです（笑）。

シリーズダジャレドリーム
レベッカベッカムにおべっか言う
【千葉県／犬飼鈴助さん】
ダジャレというか、字面的におもしろいですな。

◎読者が書いたインプレッション

ゲームの通信簿

ココは、ゲームのことをちょっとシリアスに語ってみるコーナーです。なんか今のゲーム業界っておかしいんじゃないの？　つまんないソフトでも、売れまくってたり、素晴らしいソフトでも売れてなかったりするし…。そんな矛盾には「異議あり！」しましょ！

校則　ゲームの通信簿

◎このコーナーへの投稿は、普通のハガキ・封書・Eメールで募集しています。ハガキや封書は、下の欄外のあて先へどうぞ。Eメールの場合は「64forum@pc.mycom.co.jp」まで。ゲーム名とハード名、感想のタイトルも書いてね。文章の量はアバウトでOK。それから自分の住所と名前（ペンネーム）を書くのも忘れずにね！

GBA ポケットモンスター ルビー・サファイア
未知の冒険
【宮城県／ルィーズィーさん】

11月21日、めでたく『ポケモン ルビー・サファイア』が発売された。僕は実のところ、今回は売れないのではないかと思っていた。発売前になっても周りの人は大して盛り上がっている訳でもなく、自分自身『ポケモン金銀』の頃のような興奮もなかった。しかしその読みは気持ちいいくらい外れた。あっという間にミリオンを突破し、好調に売れ続けている。もちろん僕も買った。やってみてすぐ、僕はなんで「売れない」などと思っていたのか不思議になった。ヤバイ…ヤバイくらいおもしろい！　これだ。これが「ポケットモンスター」だ。

今回の『ルビー・サファイア』、序盤に登場するのは新ポケモンばかりだ。後半になっても大半が新ポケモン。それがいい！　『金銀』の時は最初からある程度能力の分かっている旧ポケモンが出ていて、「こいつは強いから使おう」「こいつは弱いから使わなくていいや」なんて事があった。しかし今作は違う。すべてが未知との出会い。どのポケモンが強くて、どのポケモンが弱いかなんて全く分からない。だからこそ、「こいつは強いかもしれない」とか「こいつはキャラがおもしろそうだ」などの「なんとなく」で決めることが多くなってくる。そうすると、強さばかりを計算したメンバーではなく、自然に好きなポケモンばかりが集まるメンバーになっていく。そう。それが『ポケモン』なんだ。どこにどんなポケモンが出てくるかわからない。そこにどんなポケモンがいるかわからない。右も左もわからないこの世界を、僕は冒険する。この出会いが、発見が、全てが初めてポケモンをやった感動と同じだった。すべてが新しい、それでいてどこか懐かしい、この世界を僕はまだまだ冒険し続けることだろう。

テーマ：リメイクってどうよ？
細かいご意見いろいろ

『夢の泉デラックス』はすごく出来がいいですよね。カービィや敵の動きが今風に良くなってるし、新しいサブゲームや隠しモードもある。遊び心のあるコピー説明などには驚きました。FC版を遊んでいたとしても、そうだったんじゃないかと思います。GB版の『ドンキーコング』もFC版のリメイクですが、同じなのは最初の4ステージだけで、あとは全部GB版オリジナルのシステム、ステージでした。このように、過去の遺産を活かしつつ、新しいものに変えていく。そんなリメイクならいいと思います。

【北海道／七月慶介さん】

リメイクというのは、ある程度の量なら許せますが、市場がリメイクだらけになるのは許せません。ゲーム会社が新作を出すまでの時間稼ぎなんじゃないでしょうか？

【長野県／流浪の詩人さん】

映画とは違ってゲーム業界は、ただやみくもに過去の作品をそのまま発売することが多い。かつての雰囲気を味わって欲しいという意向なのかもしれないが、手抜きにしか見えない。やはり本気で楽しんでほしいのなら、映画のように音からストーリーまで全部を改めて見直したほうがいい。GC版『バイオハザード』は、そういう本気の気持ちが伝わってヒットしたんだと思う。

【鳥取県／白石泰志さん】

現在募集中のテーマ

●GCが子供向けのレッテルを剥がす方法は？
●ゲームのリメイク、これはカンベンして！（具体的だと嬉しい）
●GCのハード販売数を2倍にする決定的な手段とは？
●GBプレーヤーに付いていてほしい機能って？

一言インプレッション

●『黄金の太陽 失われし時代』のオープニングで「錬金術は勇気ある者たちの手によって封印された」と言ってますが、それって誰なんでしょう？　その冒険もぜひゲーム化して！

【新潟県／RPGさん】

●任天堂はナンバーワンよりオンリーワンを目指せばいい。ナンバーワンに固執していると自由な発想ができなくなる。

【大阪府／夢人さん】

●宮本さん、取締役の仕事を誰かに譲って現場へ戻ってくれないでしょうか？　N64の頃から宮本さんの匂いのするゲームがめっきり減って寂しいです。

【千葉県／緑山田さん】

●ゲーム機が新しくなった時の買い換えは仕方ないとしても、コントローラは共通とかにならないんですか？　4人家族なので4つ買い換えるのは大変っ。

【千葉県／本宮和弥さん】

川柳インプレッション

『マリオパーティ4』
●クッパのね　心意気には　オレ涙
エンディングで泣きました。

【東京都／ぴっさん】

『ポケットモンスター』
●ほしいなぁ　1家に1匹　ピカチュウが
理由：電気代が浮くじゃないですか。

【沖縄県／Hと名のろうかなぁさん】

『ファイアーエムブレム 封印の剣』
●国王の　攻撃方法　目が回る
実際に体験済み。

【茨城県／魔道軍将さん】

お便りのあて先は　イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで

お宝ゲーム 古tion（イニシエーション）

これは、ひどく昔に発売された古（イニシエ）のゲームを紹介し、現在の若きゲームユーザーに伝承していく儀式（イニシエーション）のコーナーです。

儀式8 ガーディック外伝

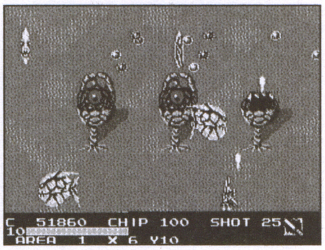
（福岡県／Sophoneさんのリクエスト）

機種………ファミリーコンピュータ
発売元……アイレム
ジャンル…シューティング
発売日……1988年2月5日
価格………5500円
プレイ人数……1人

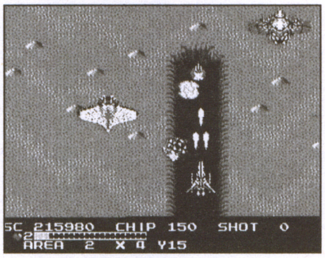
コンパイル開発のFCシューティング。編集部にも「めちゃめちゃ名作！」と押すファンがいます。

ゼルダ風アクションとシューティングが融合

FCで発売されたシューティングには名作が多いが、今回取り上げたゲームもそんな中のひとつ。開発は『ぷよぷよ』でおなじみのコンパイル。当時は『ザナック』など独自の雰囲気を持ったシューティングを多数手がけていたのだ。で、この『ガーディック外伝』はザナック風シューティングに『ゼルダ』のダンジョンを彷彿とさせるアクション面が融合した作品になっている。アクション面に隠されているゲートを探し当てると、そこからシューティング面へ突入。最後のボスを倒すとアクション面のマップが追加され、探索する場所が広くなっていくのだ。特殊武器や体力をアクション面で増やしておいて、シューティング面で使うといった成長っぽい要素もあるぞ。



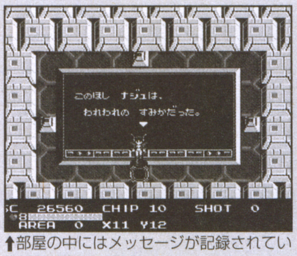
↑シューティング面では、コンパイル名物？の高速スクロールを見ることができるぞ



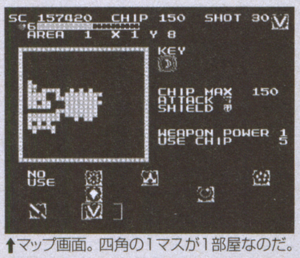
↑特殊攻撃は弾数に制限があるものの強力だ

マップを探索して強くなる！

アクション面は往年のFC『ゼルダの伝説』を思わせる出来。いくつもの部屋が迷路のように繋がった構成や、各部屋にいる敵の動きなどの感じが近い。しかし、ショットを飛ばして攻撃できたり、マップがどんどん広がっていく仕掛けなど、独自のアイディアも豊富で、完成度は高いといえる。操作性の良さが非常に印象的だった。

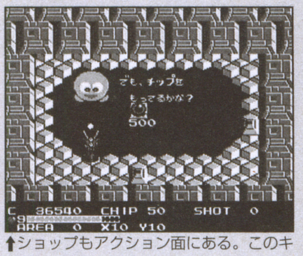


↑部屋の中にはメッセージが記録されている場所もある。SF風ストーリーがいい感じ

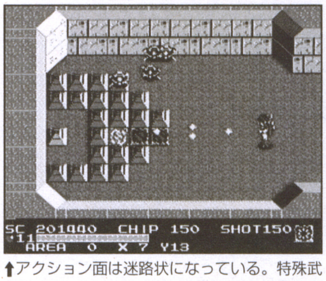


↑マップ画面。四角の1マスが1部屋なのだ。画面下には持っているアイテムが並んでいる

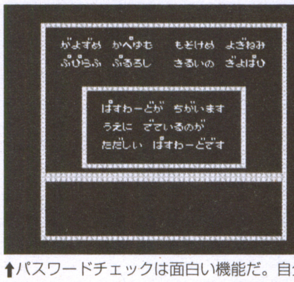
↑アクション面とシューティング面の切り替え時には、キャラが変形するのだ



↑ショップもアクション面にある。このキャラは、コンパイルおなじみのランダー？



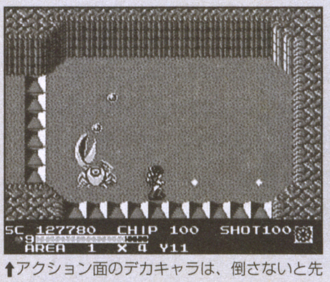
↑アクション面は迷路状になっている。特殊武器やパワーアップアイテムが隠されているのだ



↑パスワードチェックは面白い機能だ。自分でメモしたパスワードを、その場で確認できるぞ

コンパイルのシューティングはやっぱ難しいかも

とにかく、FCでよくこんなに敵が出せるな！と言いたくなるくらい、敵がわらわらと出てくるのだ。当然弾だってバシバシ飛んでくる。ライフ制なので弾を1発受けただけでやられるわけではないが、ちょっと気を抜くとボコボコにされてしまう。やっぱりコンパイルのシューティングは歯ごたえがあるのだ。

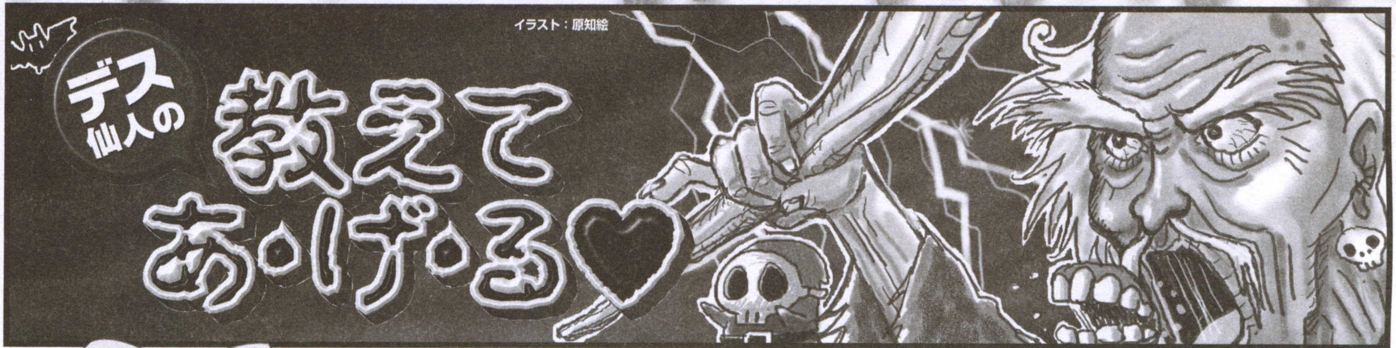


↑アクション面のデカキャラは、倒さないと先に進ませてくれないイヤなヤツなのだ

↑シューティング面では、必ず最後にボスが登場する。行動パターンの特殊なヤツが多いぞ

昔のゲームで忘れられない場面、忘れられないセリフや音楽など、このコーナーまでリクエストしてね

イラスト：原知絵



デス仙人の教えてあ・げ・る♥

第34講 ドキッ！仙人だらけの2ページ大会の巻

あけたのでおめでとうございます。新年だからか何なのか、とにかく2ページなのじゃ。いつもより余計に仙人をお届けいたします。嫌いな方は読み飛ばして、お好きな方はじっくりとお楽しみくださいませじゃよ。ポロリ、じゃなくて新人も出るヨ！

デス仙人とは？ 学園内に出没する謎の老人（一説には30歳？という話もあり）。ハード関係に詳しく、機械関係に疑問を持つお子やトラブルに悩む子羊を導いてくれる偉い人。だって弟子もいるし。

はみだしデス仙人

Q GBAの液晶の上のガラスのようなものに傷がついてしまいました。（岡山県／HEAR）

A 修理に出すと交換してくれると思います。交換後は保護フィルムなども使うとええぞ

Q 雑誌ではどうやってあんなにキレイにゲーム画面を写真に撮っているんですか？　オレがやると黒オビのふっといのが…。

（千葉県／緑山田）

まず昔話を。昔はじゃな、暗い部屋にモニタを置いて、プロのカメラマンが一眼レフカメラで撮影しておったのじゃ。結構コツがいる作業らしくてな、ゲーム画面の撮影ならまかせとけ、みたいなカメラマンさんもおったものじゃ。素人がコンパクトカメラで撮ってもあんまりうまくいかないじゃろうな。

今は、パソコンにゲーム機を接続してウィンドウにゲーム画面を表示させ、それを静止画としてキャプチャー（撮影）しておるのじゃ。RGB接続やS端子で接続しとるから、色ズレやボケもほぼ皆無。誰が撮影してもキレイに撮れてしまうのじゃよ。ニンドリ編集部で画面撮影を行なうときには、いったんデジタルビデオ（よくお父ちゃんが子供の運動会を撮影するデジタルビデオカメラと同じやつじゃな。ちっこいテープのやつ）にゲームプレイを録画し、後で1コマずつスロー再生しながら、見栄えのいい画面を選んで撮影したりもしておるよ。

（茨城県／空海透矢）イラストの原さんが喜んでました

Q GCのプレイラックのおおいをしたままウェーブバードを使えますか？

（青森県／VALSA）

うむ、ウェーブバードは電波を使っているので問題なく利用できるぞ。携帯電話が建物の中でも通話できるのと同じような感じじゃ。なんだったら後ろを向いても操作できるし、隣の部屋から壁越しに使えてしまうこともあるぞ。

Q ある本でROMソフトの中身について「○メガビットROM／○キロビットSRAM」と書かれていたんですけど、SRAMって何ですか。ニンテンドーパワーの書き換えに使われるアレですか？

（福岡県／吉武和紀）

SRAMはセーブデータを保存しておくためのものじゃ。RAMはROMと違って書き換え可能じゃが、データを保存しておくためには常に通電してやる必要がある。そのための電源が「バッテリーバックアップ」のバッテリー、つまり電池じゃ。

SRAMの「S」は「Static」のSで、「静的」という意味なのじゃが、そりゃ一体なんじゃい、というと難しい話になるので省略するが、SRAMは書き込みや読み出しの速度に優れ、消費電力が少ないという特徴がある。バックアップに最適なRAMなのじゃ。ちなみに、パソコンやゲーム機の作業領域に一般的に使われておるのは「DRAM」という種類のRAM。DRAMの「D」は「Dynamic」のD。これは「動的」という意味。状況に応じて柔軟に内容を書き換えることができるが消費電力はかなり高め、しかし安価なので大容量にしやすいといった特徴がある。

ニンテンドーパワーのゲームプログラムの保存には、フラッシュROMというこれまた特殊なメモリを使用しておる。フラッシュROMはROMでありながら書き換えが可能で、しかもデータの保持に電源も必要ないという優れものじゃ。ただし少々高価で、読み書きの速度もかなり遅い。しかし、電源不要、データが非常に消えにくいという扱いやすさは他に無いもので、現在はプレイステーションなどのメモリカードやデジタルカメラなどの記録媒体、それに忘れちゃいけない、GCのメモリカード59/251にも使用されておるぞ。

Q GBAソフトの「スリープ状態」の仕組みを教えてください。

（奈良県／MAS）

「スリープ状態」は、一見電源が切れてるようにも見えるが、RAMにだけは電源が供給され続けている状態じゃ。SRAMにセーブデータを保存するのと同じような仕組みで、本体RAMの状態をそのまま保存し続けとるわけじゃな。もちろん、SRAMに比べると電池を大量に消費するので、何年ももったりはせんぞ。上の質問とあわせて読んでみてくれ。

（鳥取県／オジャパメン）頼りなさ加減が似てるかもしれん

お便りのあて先は　質問やイラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園　デス仙人の教えてあげる」係 まで

デス仙人のお正月だよ人生は（仮）

お正月といえば「お正月だよドラえもん」ですが、新しいオープニング曲に馴染めない仙人じゃよこんにちは。下で突然登場しとる「デス仙人レディ」は、わしがオカマ化したキャラではなくて、ちゃんと女子が書いてます。わしの部下ちゃんです。次回の登場は未定じゃが、そこそこ反響があれば、また出てくるかもしれません。

●デス仙人は「うんちくん」というアメの存在を知ってるよね？

（秋田県／ドラゴン好き）

む、不覚。知らんぞ。でも「うんちくんグミ」なら知っておるぞ。

●クラスの男の子にいつもからかわれます。私のしゃべり方が変だといってマネしてくるのです。

（福岡県／ゆーぴんや）

マネされるたびに「私のこと好きなんでしょウフフ」と返すか、素人にはとてもマネできないしゃべり方を身につけるのじゃ。

●ジャンケンに勝つ方法ってありますか？　（石川県／天然裕子）

相手のクセを覚えるくらいしかないな。それを逆利用して、どうでもいい勝負の時に、常に最初にチョキを出しておき、相手に「こいつはチョキを出す」と覚えこませる。外せない本気勝負のときに、チョキを出すかと思わせておいてパーを出せば大勝利じゃよ。多分。

●ボルシチとトルシエの違いを教えて。　（岡山県／木山竜太郎）

まずは口に入れろ。すべてはそこからじゃ。「痛いでーすボンソワール」とか言ったらトルシエ。

●仙人になる前は理工学部機械工学科に在籍しておられたのですか。

（大阪府／ハム太郎大好き）

全然関係ない海洋学部中退じゃ。特殊なんで出身校がバレるのう。

てなわけで今年もよろしくなー。

デス仙人レディの幸せの骨頂

読者の皆さま、はじめまして。私の名前はデス仙人レディ。今回はデス仙人さまがお忙しいので、お手伝いをすることになったの。少しの間、おつきあいよろしくね。

●父も母も弟も私の部屋に入るときドアをノックしないんです（怒）。

（埼玉県／海馬鳴波）

ノックしないと、上から物が落ちるワナをしかけておくとか。頭上からのワナに慣れてきたら、今度は足元にロープを張っとくといいわよ。

●最近、貧血気味でしんどいです。鉄分を多く含むオイシイ食べ物を教えてください。

（京都府／白鷺みかん）

貧血にはプルーンが一番！　ドライプルーンならおやつで気軽に食べられるわね。ひじきと大豆のおそうざいでも効果あり。睡眠不足も良くないから、気をつけないとダメよ。

●デス仙人はエリンギ、マイタケ、ブナシメジの中で何が一番好きですか？　（富山県／大日）

「エリンギじゃ」だそうよ。ちなみにエリンギは網焼き、マイタケは炊き込み御飯、ブナシメジはお鍋にすると、おいしく食べられるわ。ああ、おなかすいてきちゃった……。

●この寒い中、毎日毎日学校へ行くのが辛いです。あったかいままで学校まで行く方法ってないですかね。

（神奈川県／スマッシュ）

あの「タカの爪」と言われている、赤唐辛子を靴に入れておくとあったかいらしいわ。えーと、カプサイシンてのが効くんですって。靴には赤唐辛子をいれて、手袋とマフラーを巻いて出かけるといいわね。あとは帽子で耳と頭をガードすれば完璧よ。

●好きな女の子と仲良くなれません。　（埼玉県／ティファ）

●好きな人が『ポケモンサファイヤ』にハマってかまってくれません。

（神奈川県／白銀翼）

好きな人と同じ趣味を持つといいんじゃよ…って、なんでデス仙人さま口調なのかしら。とにかく、白銀翼さんも『ポケモンルビー』を始めて、モンスターを交換すればいいんだわ。あらステキ！　同じくティファくんも、彼女の好きなものをリサーチして、何か同じ趣味を始めてみたらいいんじゃないかしら？

●自販機はなぜ「あたたかい」じゃなくて「あったか〜い」なの？

（滋賀県／匿名気分）

声に出してみれば、すぐに理由はわかるはずよ。ホラ、恥ずかしがらずに大きな声で「あったか〜い」って言ってみて？　…ね？　わかったでしょ？　わからなかった人はもう10回言うこと。これは宿題よ。

というわけで私のコーナーはここまで。またどこかでお会いできるといいわね。もしよかったらお手紙ちょうだいね。それじゃ、お山に帰ろうっと。バイバーイ。

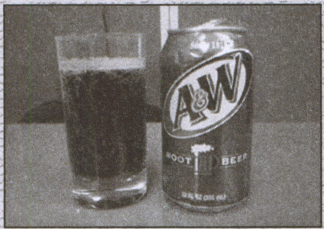
変態飲料ファンクラブ

●会員No.001　緑山田

わざわざ木更津名物(？)のガラス瓶ドクターペッパー(瓶だけ)を送ってくれました。これ、東京に無いんじゃよね。お布団に一緒に入って抱いて寝ることにします。

●会員No.002　はやのん

おなじみ、はやのんさんから頂きました。知る人ぞ知るルートビア。本当に飲むんですかとイヤがるレディに飲ませました。「マキロンの味がします！」だそうじゃ。わしは2口くらいで頭痛が……。



↑激薬臭コーラ？　ホットは殺人的にヤバそう

デス仙人テーマソング対決!!

「あぁデス仙人だ」

作詞：赤拳崇（京都府）

すこし前に仙人号に
平和に乗ってたら
タクシーのせいでタイヤロック
タクシー逃げやがったアノ野郎
oh デス oh 仙人
Very Angry〜 ゥアゥ！
早く出て来いタクシー会社
oh デス oh 仙人
We Angry〜 ゥアゥ！
子供も心配したんだぞ
カツラ星は意外と近い

寸評

タクシー事件ももう1年前じゃのう。仙人号は今も元気で通勤の足です。

「デス仙人のテーマ」

作詞：緑山田（千葉県）

（セリフ）デス仙人よっしゃーッ！
ヤツが来た　ヤツが来た
ヤツは一体誰なんだ　ヤツの名は
デデデデッデ デス仙人〜
疑問に悩む子羊たちを
バッサバッサとHelpする
とても偉い超偉人〜
たまには株価が暴落しても
息子の瞳がわしを救う
スゴイセー　デースー仙人〜
仙人仙人　みんなの仙人
デデデデッデデ〜 デースー仙人〜

寸評

デデデデッデー。おわり。

はみだしデス仙人

Q「お前が載ったら俺はニンドリャーになる」と友人が。（長野県／卯月叶斗）

A ほれ、載ったぞ。読者1名確保。でもこういうのは今回限りじゃぞ

ゲームソフトファンクラブ

-A Happy New Year! for Beautiful Dreamers!!-

ゼルダやってますか？　こちとら睡眠時間削ってやってますよ。っていうか遊んでると夜が明けてるんだよね…。ああ面白い…。

ゼルダの伝説部

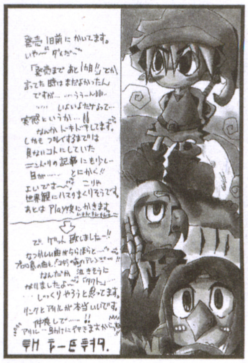
『オカリナ』遊んでる人は『タクト』を1万倍増しで楽しめるから幸せですね。ここまで世界観を継承してるとは嬉しい誤算だ…。

(神奈川県／刻樹勇騎さん)今回の妖精、ビンに入れたくないんですけど…(1回入れてみると分かります)

(京都府／しょぼ玉さん)カメラを前に動かすと、リンクの表情がよく見えますよね。でも落ちたりする(笑)

(福島県／藤野カンナさん)『オカリナ』から同じ方が描いてるんですけど、みんな違う雰囲気なのがスゴイ

(埼玉県／海馬鳴波さん)遊ぶともっと最高〜って気分になるでしょ？　ネコかぁ…。ふっふっふ(お楽しみに)



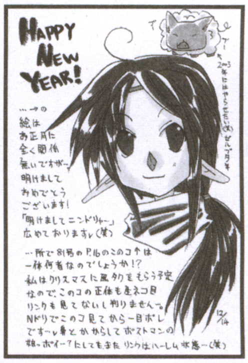
(山梨県／Q丸さん)そそ、つい『オカリナ』のメロディを口ずさんだりしてます私。アリル、助けた後が本番です！

(神奈川県／緋城焔さん)プロロ島はのんびりしてて暖かそうだよねー。だからブタもあんなに…(以下秘密)

(徳島県／連パンさん)セットに時間かかりそう。おろすとけっこう長いかもね

(岡山県／神威魔喩神さん)セリフもシブイよね。前のポストマンも出るし…

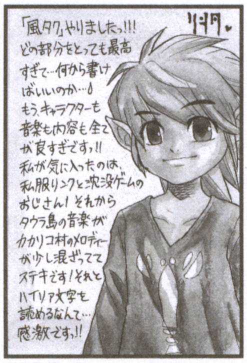
(千葉県／さとしさん)泣く！あれは泣くでしょ。翻訳は攻略ページでね



(徳島県／刻樹あしゅさん)今年の干支にちなんで羊がブタですか(笑)。この娘、とある楽器の名人なんですよ

(神奈川県／レ→カポンさん)デクの葉、どこかの島にいる誰かに向かって振ると凄いことが…(サオヘン情報)

(岐阜県／奏都さん)リンクも町の人も敵でさえも、表情が豊かなんですねー



(岐阜県／かよこさん)編集部では、ザリガニ服と呼んでます、それ(笑)

(兵庫県／ソーナンスみやさん)GC版は顔もちょっとクリアになっている感じ

MOTHER部

今年こそはGBA版で前2作品がリメイクされることでしょう。っていうか、ニンドリでも今年こそはそのニュースをお伝えしたいな、と思っております。ま、それまではこのコーナーで気長に待ってましょー。

(福島県／ほりいさん)1日1回は必ず聴いてるんだって。ヘビーローテーションにも耐えうる曲群ですな

(静岡県／イチボシさん)今号はサントラGETの報告をたっくさん頂戴しました。ある所にはあるんだね

(京都府／ボタンさん)触り心地はどうなんでしょ？ドロドロかも…。個人的にあの音は遠慮したい…

(兵庫県／中川くりるさん)学生服のコスプレ4人組。帽子が校則違反なら、プーの髪型もイカンのでは

●アリルの語源を調べました。アリル…ダーナ神族の神話に登場するコノートの王。エーディンという女性に恋をするが実らず、彼女はティルナノグに帰ってしまう。アリルは眠りに落ち、恋はさめた。男だし…(汗)。(新潟県／大岩ユウシさん)

『FE 聖戦の系譜』にもその名前登場したそうですね。『タクト』の場合は違くて、「リアル」をもじることでリアル志向のゲームへなにかを伝えているのかも、なんて勘ぐっています。

お便りのあて先は　イラストや文章の投稿はハガキか封書で、右のあて先まで送ってね

〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園　ゲームソフトファンクラブ」係 まで（どこの部宛てかも書いてね）

攻略本のスタッフが死んでる姿を見て、そのボリューム感がしみじみと伝わる今日この頃。（愛知県／柳さん）

（東京都／三城北都さん）ポケモンも8年か…。最初のCM（公園のやつ）がいやに地味だったのが懐かしい

（静岡県／ひざしさん）あけおめー。今年はGCでもなんか出るかもね

（埼玉県／雪樹こんさん）新ポケモンは目に特徴あるヤツが多い気がする

（静岡県／石狩ソルトさん）今回の相棒ポケモン（進化後）の擬人さんです

（京都府／城鷲みかんさん）『金・銀』と比べて、けっこう取りやすくなったみたいですね、色違い

（千葉県／風神さん）ずっとアチャモのまま育てたい人も多いかと思います。だってまさか格闘になるとは…

（静岡県／あわよしさん）神秘的ですよね。♂でもスカート？みたい（笑）

（神奈川県／岬はなびさん）鏡餅ならぬ鏡ピカチュウですか（笑）

（愛知県／ヒノ嵐さん）というわけで、おもしろプロフィールお待ちしてます

●『風のタクト』が初めてのゼルダシリーズでしたが、アクション下手な私でも私でもカッコ良くアクションしてくれるのでGOOD！　キャラではテリーがナイス！実際にあのヘンな日本語を聞くと、こっちまで同じようにしゃべっちゃいそうです（汗）。**（福岡県／青時水海さん）**　ね、ね、ね！　アクションだからって遊ばないのはもったいないんです！　テリー、早くシルバー会員になりたいなぁ。

ハッケミィさんの新年うらない、結果はどうでしたか？　今年は羊年、ということで羊キャラ愛好年にでもしましょーか（笑）。

（東京都／Yukaさん）

（秋田県／未鳥ゆたかさん）羊系キャラは確かに癒し系かも。今年の干支だし、可愛がる方向で行きましょ

（青森県／まくらさん）彼の職業は忍者だったのか…。夜中にフラフラしてたら隠密行動中ですね（笑）

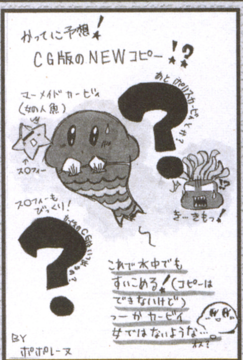
（東京都／神無あずささん）最初から住んでいる住人は、他の人たちよりも愛着がわくような気がする

（千葉県／なつきさん）前髪がまさにサバンナちゃんですが、体のガラはどこかの種族みたい（笑）

（？？？／すみれさん）なるほど、ペンダントは「プラス」なのね。活発そうなポニーテールは印象通りかも

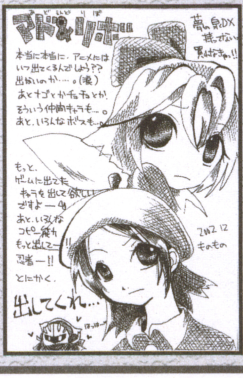
公式な発表はまだだけど、今年も新作でカービィに会えそうですね。というわけで、新コピー予想の発表です。

（奈良県／モロボシ弾さん）



（富山県／ポポレーヌさん）わははは。貝のブラが、カービィだとお腹のあたりにきちゃってるよ！（笑）

（東京都／倉田有理子さん）ほい、ことよろー。カービィは焼き上がるまで待っていられるんでしょーか…



（長野県／ものものさん）出ませんか（きっぱり）。…ゲストくらいなら、可能性もなくはない…のかなぁ

（青森県／みくうんさん）GC版だと華やかなコピーになりそう！　ガンマンはFC以来、堂々の復活ですか

●『風のタクト』最高～!! スゴイスゴイスゴすぎる～。ハイリア文字マスターしましたよ!（東京都／相模つかささん） あれを短期間でマスターしちゃうキミのほうがスゴすぎます（笑）。

●『風のタクト』真剣に攻略中。映像の素敵さもびっくりですが、アリルちゃんが関西弁まじりなのにもっとビックリしました（笑）。（兵庫県／スカイさん） うそ、そうだった? 確認しなきゃ…。

スマブラ部DX

ゲームフロントのスマブラ大会は、ミョーに盛り上がっておりました。通りすがりの人たちも、乱闘っぷりに注目してたようです。さすがスマブラ。

（大阪府／桃姫ユリさん）シチュエーションバトルって感じですね。お互いセリフとか言いながら遊んだり

（徳島県／ザトルさん）うむ。同じくボタン適当押し派なおやんやんも、この2人は使いやすくて好きです

（大阪府／神野温子さん）大乱闘な理由のひとつですよね。これだけバランスのいい不確定要素も珍しい

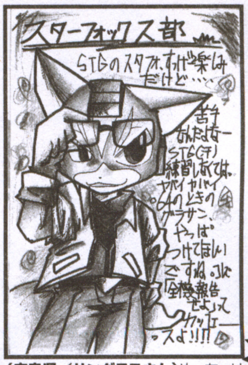
（秋田県／HENさん）「今日のところは…」とか、負けたときに聞くとヤケにムカツクのはなぜ?（笑）

（岡山県／あさひさん）時期外れの掲載スマソ。手前のカップルはもしや、マフラー1本を2人で巻いてますか

（群馬県／沖汰潤さん）キャラ投票、まだまだ受け付けることにしました。結果発表は折を見て、ということで

スターフォックス部

『フォックスアドベンチャー』でアーウィンに乗り込むときいつも感じること。トリッキーの出入口って専用にわざわざ作ったとしか思えん!

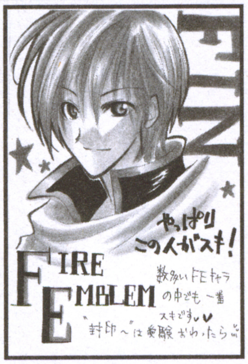


（広島県／サングラスさん）めっちゃリナルなアーウィンが出てきそうな予感はあるけど…。もうすぐ画面公開かな?

（宮城県／鵜木はるみさん）キャットが引退したとしたら、やっぱり彼女の活躍が見たいもんです。フォックスチームでね

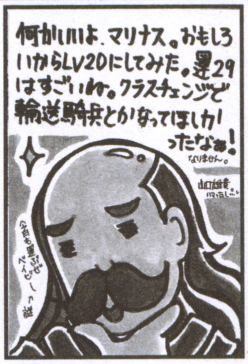
FE部。 新春!

前々回に古tionで紹介した『FE外伝』が、かなーり楽しめたので、初代FC版を倉庫で探しまくりました。…がプレイせず。というか自宅のFC壊れてるよ! というわけで、年末年始は『封印の剣』を進める予定（まだ休み前～）。（北海道／浅姫紫亜さん）



（東京都／葉月藍那さん）久びさの投稿? ありがとう。受験後にまたよろしく!

（北海道／みったんさん）遊牧騎兵のジャンプは笑えますか。早く見たいなぁ…



（香川県／山口雄貴さん）あっさり書いてるけど、かなーり大変でしょ、それ!

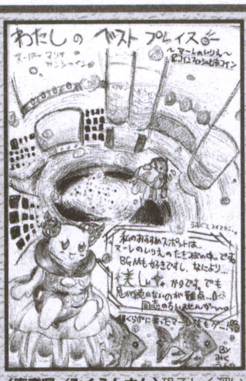
（埼玉県／ぷくぷくさん）『外伝』は初心者が一番遊びやすい作品かもしれません。ラストは大感動するの!?

（神奈川県／猫家さん）声優はすべてレアの社員さん。ゲーム開発中セリフはよく変わるから、近くの人じゃないとね

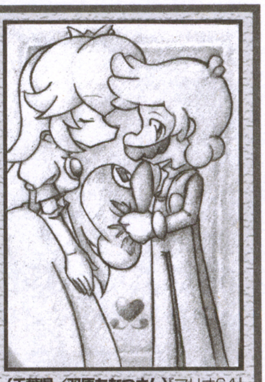
マリオファミリー部

なんだか『マリオパーティ4』のエンディングを見た人は、みんなクッパのことを誉めてるみたい。そんなにいいエンディングだったのか～。と思いつつ、教えてもらう事には拒否反応が出ます。やっぱ自分でクリアしてこそのエンディングですし。

（北海道／きまぐれうさぎさん）マリオもアロハだし、ピーチもイメチェン歓迎!



（青森県／みくうんさん）恐ろしく深い感覚と海中都市?がナイスだよね



（千葉県／双原ちなつさん）『マリオ64』のエンディングを描いてくれました

（東京都／師走さん）めっちゃ配達が速そうなポストマンですね（笑）。ていうかアーウィンで配達ですか（笑）

お便りのあて先は イラストや文章の投稿はハガキか封書で、右のあて先まで送ってね
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園 ゲームソフトファンクラブ」係まで（どこの部宛てかも書いてね）

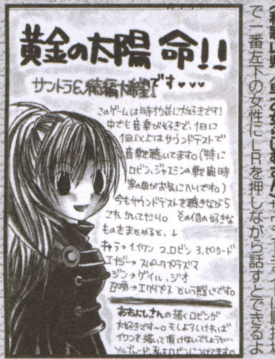
黄金の太陽部

きたれ　明日のエナジスト!!!

『時代』って、船を手に入れた後がめっちゃ楽しいですね〜。どこ行くのも自由！な気がして。（群馬県／桜星きらりさん）

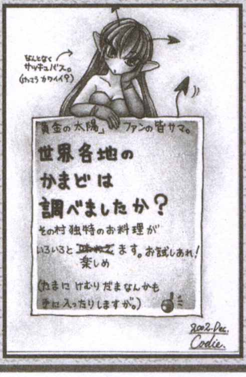
（大阪府／紅苺さん）ほんと女王サマみたい（笑）。装備できるのはムチだけ！とか職業シバリ希望（笑）

（東京都／ディルさん）しかも、灯台に入ってけっこうすぐゲットできるんだよねそれ。…ご愁傷さまです



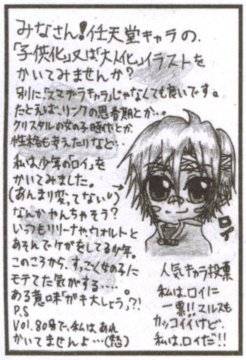
（広島県／カミダノミンさん）人生長く生きてでもピカードみたいに純粋な人だっている、ちゅーわけですな

（和歌山県／早乙女らいむさん）サウンドテストは闘技場で一番左下の女性にLRを押しながら話すとできるよ



（栃木県／コーディエさん）かまど調べは基本でしょ！ご当地の名物ばかりなので、地理の勉強になるかも

（山口県／希望さん）彼見た目はヒョロ〜ンでも背負ってるものはとても重い。そんな彼だから人気なんでしょ



（大阪府／ポケパパさん）今年はきっと続編が発売される、というわけで続編予想とかしてみたいなーと思います

（福島県／シャッフルさん）てなわけで、いろんなキャラの年齢違い版を募集してみます。結果は85号以降で

〆切り情報
Vol.85（2/21発売）→**2月4日必着**
Vol.86（3/6発売）→**2月17日必着**

New Commer!!

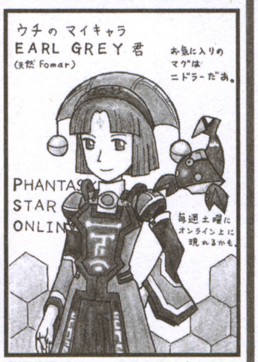
—というわけで、こちらは今回投稿の多かったゲームソフトのハガキを紹介する場所ですよ。あくまで仮のスペースなので、毎回レギュラーになるかは今後の投稿状況にかかっているわけです。

ファンタシースターオンライン部

Ver.1.1問題がけっこう物議をかもしているようですが、みんなで楽しく遊ぼうと思ったらどっちのバージョンでも充分楽しめるんだからさ。マナーを守って楽しいオンラインライフを！

（熊本県／ねこクラゲさん）まずはオンラインを知っている人が知らない人に楽しさを伝えることから始めよう

（愛知県／めっきーさん）オンラインが不安、って人向けにニンドリャー部屋とかあると、いいきっかけになるかも



（愛知県／ペルーのうたさん）ニドラーですか。実はニンドリャー指定のマグになっています（ウソウソ）

メトロイド部

『メトロイドプライム』にはFC版『メトロイド』が入ってるんだけど、あれ海外版なんです。ミサイルの数もセーブされるんですよ。

（千葉県／犬飼錦助さん）だいぶ前にもらったハガキやっと掲載できました。サムスは叶姉妹並な体型なのか！

（神奈川県／緋城婚さん）また2時間クリアとか100%クリアとか、無茶な条件があるんだろうな〜

F-ZERO部

裏ゼルダディスクには『F-ZERO GC』の映像も入ってましたね。スピード感もさることながら、あの新キャラが気になります。

（長崎県／蒼月まいさん）開発者の名越さんはリズムが大事、と言ってます。走って気持ちいいゲームになりそう

（東京都／こりんさん）正直GBA版はそんなに驚かなかったです。あまりにSFC版に近いので。GC版は大期待

なんでもランキング

みんなが勝手に選んでしまうランキングな場所です。今回は頭の良さそうな人。

（神奈川県／アズマフースケさん）脳ミソの大きさだったらアンドルフが宇宙で1番なんだけどねー

（新潟県／黒崎秀さん）『MOTHER』の彼ですねー。ペンシルロケットは男のロマンですな（？）

●今年出る予定の『フォックス』は、N64版のときと同じ声優さんだといいなぁ…。（北海道／拳隆美さん）うむ。シューティングだと「後ろのヤツをなんとかしてよ〜」とか字幕じゃ読むヒマないもんね〜。

●『メトロイド』の曲は暗い、とか言われがちみたいですけど私は大好きです。あの神秘的なメロディーに掘れてます！（鹿児島県／原キチさん）『プライム』でも、当然あのメロディやアイテムGET音は健在ですよ。

お便りのあて先は　イラストや文章の投稿はハガキか封書で、右のあて先まで送ってね

〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園　ゲームソフトファンクラブ」係 まで（どこの部宛てかも書いてね）

「メトロイドおもろいど」なんて言ってる場合じゃなくて、ホントいい作品です『プライム』。2月の発売をお楽しみに！

世界中の夢を追いかける海外情報コーナー

NINTENDO DREAM AROUND THE WORLD!

ニンテンドー ドリーム アラウンド ザ ワールド

Report by大渕豊
Ohbuchi Yutaka

アメリカの総合ゲーム雑誌「Electronic Gaming Monthly」の日本特別駐在員。かつ、軽やかなフットワークで国内のイベントや海外ニュースサイトを巡るネットワーカー。ネットでニュースを即座に入手する情報収集力で、編集部も時々助かっていたりする。

米国人はアリの巣をつつく1人称ADVがお好き

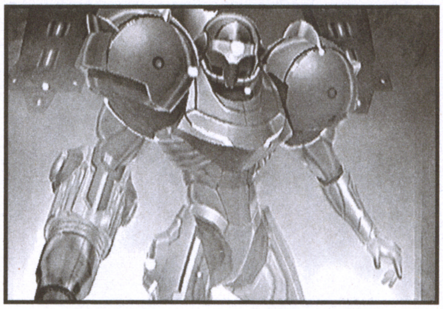
新年最初のコラムとなりました。今年も海外のニュースを中心に、さまざまな話題を扱っていこうと思います。どうぞよろしくお願いします。

●

前号でエニックスとスクウェアの合併についてお伝えしたばかりですが、またもや驚きのニュースが、今度は海外から飛び込んできました。そのニュースとは、任天堂がカプコンを買収するのでは、というものです。株式市場のニュースを扱うサイトが、アナリストの話として報じたものですが、具体的に、「すぐにも発表がある」と伝えたものの、この原稿を書いている（2002年12月18日）時点ではその様な事実はありませんでした。活字メディアの悲しさで、本誌が店頭に並ぶころには新たな展開が、という可能性もなきにしもあらず、ですが、ひとまずは誤報ということで一件落着しました。とは言え、先の2大ソフト会社の合併のように、何が起こるかわからないのが昨今のこの業界です。今年は業界再編がいっそう顕在化するのでは、との声もあります。今後も、買収と言わずとも、大々的な提携等のニュースがあるかもしれません。

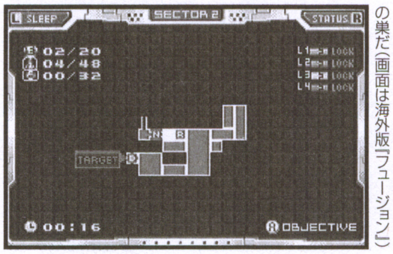
●

『メトロイドプライム』が好評ということは前々号でお伝えしました。その後もゲーム雑誌やウェブなど、さまざまなレビューを見ても変わらず好評で、ゲームプレイ、グラフィックから音楽まで、すべて完璧、という評価すら見受けられます。開発当初、あの『メトロイド』がFPS（ファーストパーソンシューター）になる、と報じられた時は、世界中のファンから、「俺の『メトロイド』になんてことを！」と怒りのメッセージが飛び出し、開発が難航するにつれ、スタッフの人員削減などあまり嬉しくないニュースまで聞こえてくるなど、ファンをやきもきさせることが多かったのですが、無事完成度の高いものに仕上げることが出来たのも、レトロスタジオと任天堂関係者の皆さんの努力の賜物だと思います。



↑『メトロイドプライム』は今年最初の大作ソフトともいえる

ところでこのゲーム、なぜにそこまで評価が高いのかと考えてみると、実はこれまでの『メトロイド』の持つ魅力をそのまま引き継いでいるからということがわかります。『メトロイドプライム』はFPS、すなわち主観視点のシューティングゲームです。N64の『ゴールデンアイ』のようなゲーム、といえばピンと来る人も多いことでしょう。ですが、『ゴールデンアイ』をはじめほとんどのFPSでメインのモードとさえ考えられている多人数プレイ機能を持たない、1人用に特化したFPSです。元来『メトロイド』の持つ面白さといえば、他の任天堂ゲームとはちょっと異質の、SFの世界観と突き放したようなゲームプレイ、その中での探索することの面白さ、というのが多くの人の思い描くところでしょう。特に北米で受けているのが、この探索（エクスプロレーション）要素です。未知の空間を探索する、ちょうど「アリの巣」を断面から覗いたようなマップ上を、ちまちまと1マスずつ塗りつぶすように踏破していくあの



←『メトロイド』のマップは、細く長く、そして入り組んでいる。まさにアリの巣だ（画面は海外版『フュージョン』）

感覚が、アメリカ人の心を揺さぶるようです。さすがはフロンティアスピリッツの国、と言ったところでしょうか？　『メトロイド』を遊んだことのある人なら、「ああ、あれか」とイメージしていただけるのではないでしょうか。こうした「アリの巣」型ゲームは、他にここ何作かの『悪魔城ドラキュラ』シリーズが挙げられます。こちらも『メトロイド』同様にアメリカ人の間で非常に人気の高いゲームです。

その点で『メトロイドプライム』は、見事に探索の雰囲気を味あわせてくれるゲームです。誰ひとり味方のいない謎の惑星で、恐怖と隣り合わせの中で、黙々と探索を行う、という感覚は、主観視点のために臨場感も高く、極めて刺激的です。また画面内の多くのもの、敵キャラからアイテム、建造物にいたるまでをバイザーによって識別し、情報を収集する楽しみもあります。そしてもちろん、マップをちまちまと塗りつぶしていく快感も健在です。そうそう、シューティングの要素はボス戦などを除くと実はそれほど高くなく、人によってはこのゲームをFPSでなく、FPA（ファーストパーソンアドベンチャー）と呼ぶ人もいるくらいです。日本の『メトロイド』ファンも必ずや満足することでしょう。2月（?）の発売を乞うご期待あれ。それではまた次回！

Yutaka's News

「リアル」って何だろう？　『風のタクト』を遊んで以来、そんなことを漠然と考えています。『メトロイドプライム』と同様、発表以来いろいろといわれた『タクト』ですが、実際に遊んでみると、実に見事に構築された存在感のある世界がそこにあります。『オカリナ』の昼と夜にも驚きましたが、『タクト』の海と雲にはもう言葉もありません。写実的であることがリアルである、という認識はそろそろ改めないといけませんね。

お便りのあて先は　ご意見やイラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園　大渕さん教えて！」係 まで

ゲーム Game Music ミュージック Forum フォーラム 最終回♪

by 中村 方俊 Nakamura Masatoshi

Electraglide2002というイベントを幕張メッセで見て来ました。お目当てはもちろんドイツが生んだゴッドファーザー・オブ・テクノ、クラフトワーク。あの細江慎治さんもファンなんですって。

3回に渡ってお送りしたインタビューも今回で最終回。いよいよ『ファイナルファンタジータクティクス アドバンス』についてのお話です！

佐宗綾子さんスペシャルインタビュー(3)
『FFT-A』の曲は美容院で考えました

── 『FFT-A』の作曲に参加されたきっかけを教えてください。

佐宗 スーパースィープにいたバイトの大越香里というのが、とても個性的な曲を作る人でして、最初は彼女の方に作曲のオーダーが入り、彼女が曲を書く事になったんですね。当初は、私が彼女の監修役で、彼女が作った曲の指導をやっていたのですが…なんかいつの間にか自分もやることになって作曲していました(笑)。

── 佐宗さんは何曲ぐらい作曲なさったのですか？

佐宗 作曲したのは4曲です。大越も4曲やりました。本筋の楽曲を担当されてるのは崎元仁さん※1。『ファイナルファンタジー』でおなじみの植松伸夫さんも楽曲を提供されています。

── 崎元さんや植松さんの楽曲はお聴きになられましたか？

佐宗 ええ聴きましたよ。なんていうか崎元さんのノイズの使い方がすごいんですよ。実際GBAから出た音を聴いたんですけど「うわー！」って感じで、スーファミの頃からやっていらっしゃるので職人技を感じましたね。「こういう音の使い方は私は思いつかなかった！」って、もうメモしまくりみたいな(笑)。そういった意味でも今回はプレッシャーがありましたね。"『FFT』といえば崎元仁"みたいなところがあるじゃないですか。並べて聴かれたとき不評だったらどうしよう…なんて(笑)。今回の作曲は本当に緊張しました。

── GBA『カスタムロボGX』の作曲経験は生かされましたか？

佐宗 そうですね。今回は"楽曲提供"みたいな形だったので、出音※2とかは全くいじってないのですが「ここの音をこう出すと、オーバーしそうだからこのパートの音源をちょっと削って…」とか「たぶんここでピークに行くだろうな…」※3っていうのが分かるので、『GX』をやって良かったなと改めて感じています。

── 作曲するにあたってシリーズ作品のCDをお聴きになりましたか？

佐宗 ええ、ちょっと参考にさせていただきましたね。でも今回の『FFT-A』はキャラクターやストーリーがかなりリニューアルされていて、雰囲気が全然違うということで、「前作のイメージは取り払っちゃって、自由に作って下さい」みたいな事を言われてました。

── 系統的にはオーケストラ風ですよね。オーケストラのCDを聴いて参考にされたりしたのでしょうか？

佐宗 あ、それはやりましたね。でもCDじゃなくて有線で聴きました。これにはエピソードがありまして、当時すごいスケジュールだったので髪がかなり伸びていたんですよ。そこで行きつけの美容室へ向かったら、お店の方から「有線で何か聴きたいチャンネルありますか？」って聞かれたので、すかさず「クラシック！ できたら交響楽系の！」ってリクエストしました。で、その中から「これいただけるかも！」みたいな曲に出会いました(笑)。でもいざそれを参考に…と思っても、やっぱり自分の中にあるメロディーって決まってて、いつも通りの楽曲になっちゃったんですけどね(笑)。

── 今までどのようなクラシックを聴いて来られたのでしょうか？

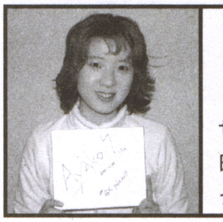
佐宗 小さい頃にピアノをやっていたので、ベートーベンやモーツアルトなどを弾いていました。高校の頃は吹奏楽をやっていたので、吹奏楽用にアレンジされたクラシックを演奏していましたね。自分の中にあるクラシックはほぼその辺です。古典的なものも良いのですが、個人的には中期～近現代のラベルやドビュッシー、ホルストなどが好きです。あとは「スターウォーズ」かな(笑)。「スターウォーズ」は『FFT-A』を作曲している時にも頭の中にメチャクチャ出てきましたね(笑)。

── 最後にファンに向けて一言お願いします！

佐宗 『FFT』ファンってゲームだけじゃなくて音楽まで何もかも好きって方が多いですよね。崎元さんの世界観が本当に素晴らしいので、邪魔しないように、引き立つように作るのがあったんですけど、私は根がオーケトラというよりは吹奏楽の人なので、どうしてもブラス系の曲になっちゃうんですよ。なので正直、皆さんお願いだからいじめないで下さい！(笑) 途中難航した部分とかもありましたが結果的にバラエティーに富んだものが出来たのではないかと思っております。これからも応援よろしくお願いいたします！

(株)スーパースィープ 佐宗綾子さん

●さそう あやこ/1967年、宮崎県生まれ。1988年、(株)ナムコ入社後、(株)アリカを経て現在(株)スーパースィープ取締役。代表作品は『カスタムロボV2』(N64)『ローリングサンダー2』(AC)『テクニクビート』(AC/PS2)『リッジレーサー』シリーズ(AC)など。血液型はO型。



直筆サイン色紙プレゼント！

佐宗綾子さんの直筆サイン色紙を抽選で3名様にプレゼントいたします。あて先は下記まで。〆切は2月6日必着でお願いします。当選者はサインの発送をもって替えさせていただきます。

『ルイージ』の音がいい！

佐宗さんに任天堂の音楽について聞いたところ、「『ルイージマンション』が他より音質がいい」「音の使い方という意味では『どうぶつの森＋』が好き」とのこと。やっぱりプロの耳は違いますね。『どうぶつの森＋』はご自身も凝っていた時期があって、音の鳴るハニワを家に置いて曲作りにチャレンジしたこともあるそうです。

──さて、突然ではありますが今回でボクのコーナーは終了です。思えば半年前、「猿楽庁」で行われたカタン大会で偶然一緒にプレイしていた編集部のかややん氏とお会いしたのが始まりでした。自分にとって雑誌の連載は初めてで、たくさんのご迷惑をおかけしながらもサポートし続けてくれたかややん氏には心から感謝しています。また、たくさんの皆様からの応援のお葉書にも支えられました。本当にありがとう！ これからもニンドリとゲーム音楽をいつまでも愛してくださいね。半年間応援ありがとうございました！

※1 SFC『オウガバトル』シリーズ、PS『FFタクティクス』などの作曲者。
※2 実際にゲーム機から出る音のこと。効果音なども入れながら実機で音を出し、最終的なバランス調整を行うのだ。
※3 ゲーム機は内蔵音源で音を鳴らす場合、CPUに少なからず負担がかかっている。つまり、同時に鳴らす音が多いほどCPUは大変になるのだ。CPUは他にも絵を描いたりキャラを動かしたりという作業を行っているわけで、音楽に割り当てられるCPUパワーはどうしても少なくなる傾向にあるのが現状。前回『カスタムロボGX』はだいぶ豪勢だったという佐宗さんのコメントはそういう意味も含まれている。

お便りのあて先は 佐宗さんのサインが欲しい人はこちらまでハガキで送ってね
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園 GM 色紙おくれ」係 まで

登場人物

ダッシュくん　『逆転裁判2』クリア！　母に『サファイア』をもらったが、実は『ゼルダ』もしたいと思っている。

かあさん　タクト道を極めるため素振りに励む毎日。どうやら伝説語をマスターしたようですが…。

サオヘン　世界1『風のタクト』にハマっているナゾの編集長。周りの人とゼルダ話をするのが生き甲斐。

ナゾの動物　居候のくせにちゃっかり『ルビー』をゲット。で名前はなんだっけ？　まだ言ってなかったっけ？

お便りのあて先は　はやのんさんへのお手紙は、こちらの宛先まで送ってね

〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「すすめ！天任家族」係 まで

2ページめの伝説語、こんな会話です

①こんなところでなにをしている ②あなたこそどうしたのかしら ③あさのさんぽだ！
④チンクルはヒマでいいわね ⑤だれがチンクルだー!!

はやのん先生のホームページ→ http://www.hayanon.jp/

マッスル・イガリンの GC&GBAソフト発売スケジュール

スケジュール中で、★のついているものは今号から新登場タイトル、
●のついている発売日、タイトル名、メーカー、価格は、前号から変更のあったものです。

ニンテンドー ゲームキューブ

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
1月9日	SPACE RAIDERS（スペースレイダース）	タイトー	4800円	001
1月16日	斑鳩 IKARUGA	アタリ	5800円	002
1月23日	バイオハザード2	カプコン	4800円	003
1月23日	バイオハザード3 LAST ESCAPE	カプコン	4800円	004
1月30日	ワールドサッカーウイニングイレブン6 ファイナルエヴォリューション	コナミ	6800円	005
● 2月7日	ジェネレーション オブ カオス イクシード～闇の皇女ロゼ～	アイディアファクトリー	● 5800円	006
● 2月7日	ニンテンドーパズルコレクション	任天堂	● 5800円	007
★ 2月14日	ロード・オブ・ザ・リング～二つの塔～	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	6800円	008
2月20日	エヴォリューション スノーボーディング	コナミ	6800円	009
● 2月28日	メトロイドプライム	任天堂	6800円	010
今冬	スパイダーマン	カプコン	6800円	011
今冬	牧場物語 ワンダフルライフ	ビクターインタラクティブソフトウエア	価格未定	012
● 3月6日	ドカポンDX－わたる世界はオニだらけー	アスミック・エース エンタテインメント	6800円	013
● 3月6日	ロックマン エグゼ トランスミッション	カプコン	価格未定	014
3月6日	零ファイター撃墜戦記	グローバル・A・エンタテインメント	6800円	015
★ 3月20日	スター・ウォーズ クローン戦争	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	6800円	016
3月20日	THE BASEBALL 2003 バトルボールパーク宣言 パーフェクトプレープロ野球（仮称）	コナミ	6800円	017
3月27日	P.N.03	カプコン	● 6800円	018
3月未定	バットマン ダークトゥモロー	ケムコ	6800円	019
3月未定	お遍路さん～発心の道場（阿波国）編～	ピンチェンジ	価格未定	020
● 4月未定	GIFTPIA（仮称）	任天堂	価格未定	021
● 5月未定	F-ZERO GC（仮称）	任天堂	価格未定	022
今春	ビューティフル ジョー	カプコン	価格未定	023
今春	ウォリアーブレイド ラスタンvsバーバリアン編	タイトー	6800円	024
今春	GC-NARUTO格闘（仮称）	トミー	6800円	025
今春	ファイナルファンタジー・クリスタル クロニクル	任天堂	価格未定	026
今春	機動戦士ガンダム（仮称）	バンダイ	価格未定	027
今春	シャーマンキング ソウルファイト	バンダイ	● 6800円	028
今春	ちびロボ！	バンダイ	価格未定	029
今春	RUNEⅡ	フロム・ソフトウェア	● 6800円	030
7月未定	テイルズシリーズ（仮称）	ナムコ	価格未定	031
今夏	デッド フェニックス	カプコン	価格未定	032
★ 今夏	カービィのエアライド	任天堂	価格未定	033
● 今夏	マリオゴルフGC（仮称）	任天堂	価格未定	034
● 今夏	ワリオワールドGC（仮称）	任天堂	価格未定	035
12月未定	新RPG（仮称）	ナムコ	価格未定	036
来冬	キラー7	カプコン	価格未定	037
● 来冬	●1080° シルバーストーム	任天堂	価格未定	038
● 来冬	マリオテニスGC（仮称）	任天堂	価格未定	039
2003年未定	決定版！ニッポンプロ野球～水島野球オールスターズVSプロ野球～（仮称）	セガ	価格未定	040
2003年未定	ソウルキャリバーⅡ（仮称）	ナムコ	価格未定	041
2003年未定	リッジレーサー最新作（仮称）	ナムコ	価格未定	042
発売日未定	ルパン三世 海に消えた秘宝	アスミック・エース エンタテインメント	価格未定	043
発売日未定	GT CUBE（仮称）	エム・ティー・オー	価格未定	044
発売日未定	バイオハザード4	カプコン	価格未定	045
発売日未定	バイオハザードーコード：ベロニカー完全版	カプコン	価格未定	046
発売日未定	ソニックアドベンチャー1	セガ	価格未定	047
発売日未定	バーチャファイター・クエスト（仮称）	セガ	価格未定	048
●発売日未定	スターフォックス（仮称）	任天堂	価格未定	049
★発売日未定	マリオカートGC（仮称）	任天堂	価格未定	050
★発売日未定	ピクミン2（仮称）	任天堂	価格未定	051
★発売日未定	どうぶつの森2（仮称）	任天堂	価格未定	052

ゲームボーイ アドバンス

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
1月9日	不思議の国のアリス	グローバル・A・エンタテインメント	4800円	053
1月10日	ことばのパズル もじぴったん アドバンス	ナムコ	4800円	054
1月16日	ディズニースポーツ：スノーボーディング	コナミ	5800円	055
1月16日	ムゲンボーグ	コナミ	4800円	056
1月23日	犬夜叉～奈落の罠！迷いの森の招待状～	エイベックス	4800円	057
1月23日	パワプロクンポケット5	コナミ	4800円	058
1月24日	マリー、エリー&アニスのアトリエ～そよ風からの伝言～	バンプレスト	5800円	059
2月7日	RPGツクール アドバンス	エンターブレイン	5800円	060
2月13日	ロード・オブ・ザ・リング～二つの塔～	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	4800円	061
2月13日	ディズニースポーツ：モトクロス	コナミ	5800円	062
2月14日	ファイナルファンタジー タクティクス アドバンス	スクウェア	5800円	063
● 2月14日	メトロイドフュージョン	任天堂	4800円	064
2月21日	パズル麻雀「くるくるぽん」+「プロ麻雀兵3GBA」+「女流雀市に挑戦」	カルチャーブレーン	4800円	065
★ 2月21日	ロードランナー	サクセス	4800円	066
2月27日	戦国革命外伝	コナミ	4800円	067
2月27日	ホイッスル！～第37回東京都中学校総合体育サッカー大会～（仮称）	コナミ	4800円	068
2月28日	ダンシングソード（仮称）	エム・ティー・オー	4800円	069
2月未定	メープルランドの「魔法屋さん」+動物キャラナビ占い個性心理学	カルチャーブレーン	4800円	070
今冬	牧場物語 ミネラルタウンのなかまたち	ビクターインタラクティブソフトウエア	4800円	071
3月20日	激闘伝説ノア～ドリームマネージメント～	ゲームビレッジ	5800円	072
3月未定	ゼルダの伝説 神々のトライフォース&4つの剣	任天堂	価格未定	073
3月未定	シスター・プリンセス Re Pure	マーベラスエンターテインメント	4800円	074
● 4月17日	ZERO ONE（仮称）	フウキ	価格未定	075
今春	真・女神転生	アトラス	4800円	076
今春	真・女神転生デビルチルドレン パズルdeコール！	アトラス	価格未定	077
今春	Onimusha Tactics	カプコン	価格未定	078
今春	プロ麻雀「兵」EXアドバンス	カルチャーブレーン	価格未定	079
今春	キッドクラウンのクレイジーチェイス	ケムコ	価格未定	080
今春	SIMPLE 2960 ともだちシリーズVol.1 THEテーブルゲームコレクション	ディースリー・パブリッシャー	2960円	081
今春	SIMPLE 2960 ともだちシリーズVol.2 THEブロックくずし	ディースリー・パブリッシャー	2960円	082
今春	GBA-NARUTOアクション（仮称）	トミー	4800円	083
今春	ゾイドサーガⅡ	トミー	4800円	084
今春	サイバードライブゾイド（仮称）	トミー	4800円	085
今春	テイルズ オブ ザ ワールド～サモナーズ リネージ～	ナムコ	価格未定	086
今春	サモンナイト クラフトソード物語	バンプレスト	価格未定	087
今夏	新約 聖剣伝説	スクウェア	価格未定	088
今夏	サンリオピューロランド オールキャラクターズ	トミー	4800円	089
今夏	ドラゴンドライブ ワールドDブレイク	バンプレスト	価格未定	090
2003年未定	まみむめ☆もがちょ たこボール	アイディアファクトリー	4980円	091
2003年未定	ハチエモン（仮称）	ナムコ	価格未定	092
発売日未定	ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート	エニックス	価格未定	093
発売日未定	ご金魚物語GBA	カルチャーブレーン	価格未定	094
発売日未定	シンデレラGBA（仮称）	カルチャーブレーン	価格未定	095
発売日未定	ドラマチックファンタジー	カルチャーブレーン	価格未定	096
発売日未定	EZ-TALK 中級編（仮称）	キーネット	価格未定	097
発売日未定	フロッガー 魔法の国の大冒険	コナミ	価格未定	098
発売日未定	まじこね	ソフトマックス	4800円	099
発売日未定	テイルズオブファンタジア	ナムコ	価格未定	100
発売日未定	ゲームボーイギャラリー4（仮称）	任天堂	価格未定	101
発売日未定	ゲームボーイミュージック（仮称）	任天堂	6800円	102
発売日未定	ルナブレイズ（仮称）	任天堂	価格未定	103
★発売日未定	マリオゴルフGBA（仮称）	任天堂	価格未定	104
★発売日未定	マリオテニスGBA（仮称）	任天堂	価格未定	105
発売日未定	メタルスラッグ サバイバルミッション（仮称）	プレイモア	価格未定	106
発売日未定	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	ミッドウェイ	価格未定	107

ゲームボーイ カラー

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
発売日未定	漢字BOY3	J・ウイング	価格未定	108
発売日未定	カービィファミリー（ジャガーミシン刺しゅう専用ソフト）	ジャガー	6800円	109
発売日未定	こぐるぐるぐる～ぐるぐるとなかよし～	スティング	価格未定	110

カードe

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
1月31日	ハム太郎カードe（仮称）	任天堂	191円	111
発売日未定	ゲーム&ウォッチカードe（仮称）	任天堂	価格未定	112
発売日未定	マリオパーティカードe（仮称）	任天堂	価格未定	113

マッスルアンケート

切手不要!! しめ切りは 2/5
プレゼントは5ページで選ぼう!!

今号のアンケート　Enquete

5ページのプレゼントのうち欲しいものの番号とアンケートの答えを書いて送ってください。切手は不用です。**しめ切りは2月5日(消印有効)**、当選者は3月6日発売予定の本誌で発表。

記入上の注意

●1つのマスには数字は1つだけ、マスの中に収まるように書いてください。●筆記用具はHB以上の鉛筆やシャープペン、黒のボールペンを使ってください。●「01」や「001」などの数字は、頭の0も書いてください。●数字を書くときは、1はタテ棒1本のみで、4は上をくっつけずに書いてください。

記入例
○よい例→ 0 1 、4 4
×悪い例→ 1 、 44

1 あなたの学校(職業)は次のどれですか？
1.小学校　2.中学校　3.高等学校
4.大学　5.専門学校　6.社会人
7.幼稚園　8.主婦　9.その他

2 あなたの学年を数字で書いてください。学生以外のかたは0と書いてください。

3 あなたの年齢を数字で書いてください。

4 あなたの性別を番号で書いてください。
1.男　2.女

5 本誌以外によく読む雑誌を、この下にある表1から3つまで選んでください。その他の場合は雑誌名も書いてください。

6 あなたが使っているゲーム機、パソコンを、この下にある表2から選んでください。

7 あなたが今後買いたいと思っているゲーム機などを表2から選んでください。

8 今号でおもしろかった記事を、この下にある表3から3つ選んで、おもしろかった順に書いてください。

9 今号でつまらなかった記事を表3から3つ選んで、つまらなかった順に書いてください。

10 今後発売予定のゲームの中で期待しているものを、3つ選んで書いてください。番号は、114ページ「発売スケジュール」の各ソフトの右端にあります。

11 『ポケットモンスター ルビー・サファイア』をプレイした人にお聞きします。『ルビー・サファイア』で、あなたの一番好きなポケモンはどれですか？　ポケモンの名前と、そのポケモンのどこがいいのか、どこが好きなのかを書いてください。

12 2月7日に『ニンテンドーパズルコレクション』が発売されます。このようにゲームボーイ、スーパーファミコンなどで発売された過去の任天堂ゲームをGCでリメイクするとしたら、あなたはどんなゲームを遊んでみたいですか？

表1

No.	雑誌名
01	電撃ゲームキューブ
02	ファミ通キューブ+アドバンス
03	ニンテンドーキッズ
04	電撃PlayStation
05	HYPERプレイステーション2
06	ザ・プレイステーション2
07	ファミ通PS2
08	ファミ通Xbox
09	ドリマガ
10	週刊ファミ通
11	Vジャンプ
12	ちゃお
13	なかよし
14	りぼん
15	コミックボンボン
16	コロコロコミック
17	少年ガンガン
18	週刊少年ジャンプ
19	週刊少年サンデー
20	週刊少年マガジン
21	月刊少年エース
22	学年誌（小学1年生〜6年生）
23	蛍雪時代
24	その他

表2

No.	機種名
01	ゲームボーイアドバンス
02	GBA専用通信ケーブル
03	ゲームボーイ／ゲームボーイポケット／ゲームボーイライト
04	ゲームボーイカラー
05	カードeリーダー
06	ポケモンミニ
07	ニンテンドーゲームキューブ
08	ゲームキューブ用ゲームボーイプレイヤー
09	ゲームキューブ用モデムアダプタ
10	ゲームキューブ用ブロードバンドアダプタ
11	ニンテンドウ64
12	プレイステーション2
13	プレイステーション／PS One
14	Xbox
15	ワンダースワン／ワンダースワンカラー
16	Windowsマシン
17	マッキントッシュ
18	その他
19	業務用
20	何も持っていない
21	特に買いたくない

表3

No.	記事名	No.	記事名
01	表紙	24	ゲームの通信簿
02	読者プレゼント	25	お宝ゲーム古tion
03	ニンドリヘッドライン&ランキング	26	デス仙人の教えてあ・げ・る
04	毎月新聞TURBO	27	ゲームソフトファンクラブ
05	みすずリンクのNewsDream	28	N.D.AROUND THE WORLD/大渕豊
06	ゼルダの伝説 風のタクト	29	ゲーム・ミュージック・フォーラム/中村方俊
07	ポケットモンスター ルビー・サファイア	30	すすめ！ 天任家族
08	ニンテンドーパズルコレクション	31	マッスルアンケート&発売スケジュール
09	シャーマンキング ソウルファイト	32	ゼルダの伝説 風のタクト 開発者インタビュー
10	P.N.03	33	風の新春大放談
11	パワプロクンポケット5	34	任天堂の質問箱
12	バイオハザード0	35	どうぶつの森+村じまんフェスタ
13	バトルネットワーク ロックマンエグゼ3	36	ポケモン堂
14	エターナルアルカディア レジェンド	37	カプコマニア
15	ダービースタリオンアドバンス	38	セガ魂
16	RUNE II	39	それゆけ!! マリオ親衛隊
17	スパイダーマン	40	G.B.A
18	ドカポンDX-わたる世界はオニだらけ-	41	ドリテクの殿堂
19	ロックマンエグゼ トランスミッション	42	先ドリ 新作ソフトフラッシュ！
20	斑鳩 IKARUGA	43	GC新作ソフトカタログ
21	SPACE RAIDERS（スペースレイダース）	44	付録「特製シール」
22	ことばのパズル もじぴったん アドバンス	45	特別付録「ゼルダの伝説 勇者の携帯ストラップ」
23	ニンドリ学園		

郵便はがき

料金受取人払
麹町局承認
2093
差出有効期限
平成16年7月
18日まで有効

1028790
125

東京都千代田区麹町4-2
第2麹町ビル8階（株）アンビット
ニンテンドードリーム Nintendo DREAM 編集部
Vol.83 マッスルアンケート係 行

キリトリ線

お名前	フリガナ	ペンネーム	
ご住所	□□□-□□□□		
電話番号		ご希望のプレゼント番号	

「任天堂の質問箱」で、任天堂について知りたいことがあったらお書き下さい。

マッスルアンケート

質問は表面にあります

マッスル・イガリン

2002年の攻略本編集番長。ちなみに『ファイアーエムブレム』攻略本がぶっちぎりで大変だったらしい。朝から大盛りカツ丼を食う彼でも、ちょっぴり胃が痛くなったとか。

岡ちゃんねる

2002年の攻略本製作番長に輝いたが、周りの「意外！」という評価に本人ご立腹。フニャフニャとした言動であまり忙しそうに見られず、仕事をわんさか振られてしまったようだ。

マッスルの花園

マッスル受験ジャーナル「マッスル流受験必勝法!!」

岡ちゃんねる（以下岡）　マッスルさん、アンケートハガキを読んでると、もうすぐ受験って人がけっこう多いですね。

マッスル（以下マ）　そういやそろそろ大学センター試験だな。高校受験も近いし。よし、今回はわしが受験の先輩として、受験の心構えを伝授するとしよう！

岡　マッスルさんは体育大でしたっけ？

マ　バカモン！　見りゃわかるだろ。ワシは文学青年だから、文学部出身だ。

岡　…ツッコミたいことはいろいろありますが、取りあえず話を進めましょうか。

マ　まず、赤本ってあるだろ。各大学別に過去の試験問題が載ってるやつ。あそこに合格者の体験談が必ず載っているんだが、あれな、ほとんどウソだ。

岡　え!?

マ　ワシの大学の先輩に、あそこに載った人がいるんだよ。で、誌面上では「数学は8割は必須です」とかしゃべっているんだが、ホントはせいぜい6割くらいしか取れていなかったらしい。

岡　水増しインタビューですか。

マ　考えてみりゃあ、正直に「60点で受かる」って書くと、それくらいの点数で落ちた人から文句がきそうだからな。その手のコメントは話半分に聞いといた方がいい。けっこうドングリの背比べなんだよ。

岡　ちょっと気が楽になった気もしますが、肝心の試験で点が取れなきゃ…。

マ　うむ。試験でベストを尽くすには、倒さねばならん敵がいる。それは…便意だ！

岡　はあ？

マ　何がはあ？だ！　貴様は試験中にウンコをしたくなったことがないのか！

岡　いや、まあ、ありますが…。

マ　そうだろ！　ワシは大学受験のとき、2度の受験で2度とも途中でウンコに行った！　そしてかなり我慢した方は落ちて、さっさとトイレに行った方は受かった！受験生よ！　試験中にウンコしたくなったら、躊躇せず手を上げてウンコに行け!!

岡　全国誌なんですから、ウンコウンコと連呼しないでください！

マ　何をぬかす。かの俳人、与謝蕪村も「大徳の 糞ひりおわす 枯野かな」と詠んでいるくらいだから、文学的・学術的にはノープロブレム。だいたい試験も後半になると分からない問題を前に机でウンウン唸ってるだけなんだから、代わりに便器でウンウン唸ってても同じだろ。

岡　ムチャクチャな理論ですね。

マ　小林一茶の句にも「屁くらべが 又始まるぞ 冬ごもり」なんてあるからな。腹具合が悪かったら我慢せず一発ぶっぱなして、合格への進撃ラッパにしてしまえ！

岡　そんな受験はイヤです。

←写真はGB版『ときメモ』のひとコマ。ゲームも勉強も積み重ねが大事、ということで

Nintendo DREAM マッスルアンケート Vol.83

1 □　2 □　3 □□　4 □

5 〔□□□□□□〕 その他の場合

6 〔□□□□□□□□□□□□〕

7 〔□□□□□□〕

8 〔□□□□□□〕　9 〔□□□□□□〕

10 〔□□□□□□□□□〕

11 好きなポケモン

好きな理由

12

本誌への質問や意見・ニンドリ学園への投稿など自由にお書き下さい。

キリトリ線

Vol.80号プレゼント当選者

①ニンテンドーゲームキューブ本体
埼玉県／小野真理子

②GBアドバンス本体
千葉県／石井琴奈

③ワイヤレスコントローラ ウェーブバード
神奈川県／床桜健志郎

④ゲームキューブ用コントローラ
愛知県／余郷祥子

⑤桜井政博さん、鈴木輝彦さん、中村栄太郎さんサイン入り GBアドバンスソフト『星のカービィ 夢の泉デラックス』
青森県／長谷川彩香　大阪府／北村敦
宮崎県／鳥越圭佑

⑥桜井政博さん、鈴木輝彦さん、中村栄太郎さんサイン入り ニンドリ特製 星のカービィマウスパッド
福井県／平井香澄　大阪府／堤次男
徳島県／岡野匡暢

⑦メモリーカード251
徳島県／山上由樹

⑧好きなゲームキューブソフト1本
岐阜県／高木拓希

⑨好きなGBアドバンスソフト1本
埼玉県／渡部雄輝

⑩ゲームキューブソフト『桃太郎電鉄11 ブラックボンビー出現！の巻』
東京都／茂木洋平　三重県／加藤大貴
島根県／佐倉晶

⑪GBアドバンスソフト『K-1ポケットグランプリ2』
静岡県／山田雅央　香川県／青井大樹
福岡県／河野輝匠

⑫GBアドバンスソフト『ベストプレープロ野球』
大阪府／松下将也

⑬SETON[SERIES1]
山形県／伊藤梓　千葉県／野山雄也
大阪府／西垣徹也

（敬称略）

ゼルダの伝説 風のタクト

風のインタビュー 後編

前号に引き続き、『ゼルダの伝説 風のタクト』の開発スタッフインタビューをお届け。今回は、ゲーム中盤のネタバレ話にも言及しているので、未プレイの人、中盤までゲームを進めていない人は注意してね。

Eiji Aonuma

Mitsuhiro Takano

Yoshiki Haruhana

Satoru Takizawa

開発者独占インタビュー

©2002 Nintendo

THE LEGEND OF ZELDA
ゼルダの伝説 風のタクト

開発者 独占インタビュー

ディレクター
青沼 英二
Eiji Aonuma

あおぬまえいじ●1963年生まれ。長野県長野市出身。
■これまでの担当作品
1996年　マーヴェラス～もうひとつの宝島～(SFC)
1998年　ゼルダの伝説 時のオカリナ(N64)
2000年　ゼルダの伝説 ムジュラの仮面(N64)

スクリプト&イベントプランニング
高野 充浩
Mitsuhiro Takano

たかのみつひろ●1967年生まれ。愛知県名古屋市出身。
■これまでの担当作品
1996年　マーヴェラス～もうひとつの宝島～(SFC)
1997年　スターフォックス64 (N64)
1997年　1080° スノーボーディング (N64)
2000年　ゼルダの伝説 ムジュラの仮面 (N64)

デザインマネージャー
春花 良紀
Yoshiki Haruhana

はるはなよしき●1970年生まれ。大阪府大阪市出身。
■これまでの担当作品
1996年　スーパーマリオ64 (N64)
1997年　スターフォックス64 (N64)
1998年　ゼルダの伝説 時のオカリナ (N64)
2000年　ゼルダの伝説 ムジュラの仮面 (N64)

デザインマネージャー
滝澤 智
Satoru Takizawa

たきざわさとる●1972年生まれ。長野県伊那市出身。
■これまでの担当作品
1996年　スーパーマリオ64 (N64)
1997年　スターフォックス64 (N64)
1998年　ゼルダの伝説 時のオカリナ (N64)
2000年　ゼルダの伝説 ムジュラの仮面 (N64)

まず海があり、船を浮かべ、そして風が吹いた…

帆船は向かい風でも進んでいける

── 『風のタクト』では「風」と「海」が重要なテーマになっていますが、そもそもどちらが先だったわけですか？

春花 最初は海です。フィールドとして、まず海というものを据えてやろうというのが、最初の企画だったんです。風が出てきたのは、船が登場するようになってからなんですね。船をどうやって動かすかということになったら、やっぱり風ですよね。それで「じゃあ風をもっといろんなところで意識して使うものにしようよ」という話になったんです。

── 風を白い線で表現するようになったのは、どんな経緯があったんですか？

青沼 歴代の『ゼルダ』シリーズで、あのような環境物をつくってきたベテランプログラマーがいるんです。その人がある日、あれをつくって見せてくれたんです。すごくいいと思ったんですが、実にさりげなくつくってたので、「もっとバンバン出そうよ！」って言ったくらいなんです。

── あれは不思議ですよね。風が実際に流れてる感じが出てるし。

風の唄で風向きを変える。この瞬間がとても気持ちがいいのだ。それにしても、ゲーム上で風を白い線で表現したのは『ゼルダ』が初めて？

青沼 そうですよね。あんまりやりすぎるとうるさくなっちゃうんですけど、ひゅうって飛んでるのが気持ちいいじゃないですか。

── 見ていてホントに気持ちいいですよね。でも、普通はあのような白い線を出すようなことは、ゲームづくりの中でなかなか思いつかないことじゃないんですか？

青沼 そうですね。僕の中にも、「風の表現はこのようにして…」というイメージがなくって、そのプログラマーがつくってくれたのを見て、「ああ、これだよ！」って思ったくらいなんです。それを活かせば、もっといいものになると思ったんですね。

── そして、その風と海の2大テーマを、船でつないでいるわけですね。

青沼 そうそう。リンクの乗る船（赤獅子の王）はとてもつくりこみましたので、あれを使って、もっといろんなことをやりたかったですね。でも、あんまり時間もなかったので、大砲やサルベージ程度になっちゃいましたけど。船って、海を航海するうえでは宝のような存在じゃないですか。それがないと、海に出られないわけで。で、その上でいろんなことができたら楽しいですよね。僕は自分で船を操作したことがないので、ゲーム中で帆船を操作するための資料として、本などを読んで調べたんです。でも、あんまりリアルな操作にしちゃうとコントローラで操作しにくくなるので、どの線でまとめようかとかなり苦労しましたね。

── 帆船なので、風向きとスピードの関係だけは守りたかったんじゃないですか？

青沼 僕、帆船って、風上に対しては進めないと思っていたんですよ。そしたら実際にヨットに乗ってる人が、「ジグザグに走行すれば風上に向かって進めるんです」って教えてくれて、それで初めて知ったんです。「それくらいのことは、アメリカではハイスクールあたりでみんなが勉強することなんで、絶対にちゃんとつくらないとクレームがつきますよ」って言われて、「手を抜けないなあ」と思って（笑）。で、結局、風上にも向かえるようにしたんですね。宮本からも「これ、ちゃんと帆船の操作に近いものになってんの？」と何度か聞かれましたしね。

INTERVIEW

切れ目のない海にも端はある…

―― E3で出展されたバージョンでは、船を操作するミニゲームがあって、本番で船に乗れるといっても、あの程度なんだろうなと思ってたんですね。

青沼 あの時点での船はまだ弱かったんですよ。完全に大海原を船で行き来するようなところまでつくっていなかったので。まず、ミニゲーム的なところでまとめて、それから風と船というところでどんどん突き詰めるという、開発の最初のステップの段階だったんですね。

―― 初めて海に出たときの呆れるほどの広さはホントにビックリしますよね。行っても行っても海だから、最初はソフトが壊れたのかと思いました(笑)。

一同 (笑)。

―― 大海原を進んでいると、遠くにうっすらと島影が見えて、どんどん船を進めたら島のカタチがハッキリ見えてきて、そこにそのまま上陸できる…。そんなことってこれまでできなかったことで、それだけをとっても、今回の『風のタクト』はスゴイなあと。

高野 それができなかったら、『ゼルダ』の箱庭感のようなものは出せなかったでしょうね。

Cスティックで、カメラを船の前にまわして、後方に遠ざかっていく、少し前まで冒険をくりひろげた舞台を見るのも、とてもいい感じなのだ。

―― 世界が切れ目なしでしっかりつながってるし。

青沼 海をつくるというのは、結局はそういうことだったんですね。

高野 ニンテンドードリームで、読者の方から「今度の『ゼルダ』にはハイラル平原のような広いところはないのか?」っていうような質問がくれば、それに対して「もっともっと広くなってます!」って答えたいくらい(笑)。

―― あはは。世界でいちばん広いゲームですよね(笑)。目的の島は正面にあるんだけど、別の島が見えると、どうしてもそこに行きたくなったりするんですよね(笑)。

青沼 気になるんですよね～(笑)。

―― もう、妹を助けることを忘れちゃうくらい(笑)。

一同 (爆笑)

―― それに、島と海のつながってる感がすごくよくできて、本当に島に上陸してる感じになってますよね。

青沼 あれはなかなか大変だったんです。最後までバグがとれなくて(笑)。

―― 行っても行っても、画像の切り替えなしで海というのは、当初からの目標だったんですか?

青沼 そうです。つなぎなしでずっと行けるようにということが、まず最初にあって、島の大きさとか海の広さなどは、後から出てきたことなんです。ちょっと現実的な夢のない話をしますと、海をあの広さにしてるのは、あれより小さくしてしまうと、これから向かおうとする島のデータを読みに行く時間が足りないというよいうような、微妙な駆け引きがあったりするんです。だから、船のスピードもちょうどいいバランスになってるんですね。

―― なるほど。

青沼 開発途中、海にあんまりネタが入ってない頃、ただただ船で走ってるのが退屈だったので、「じゃあ、ちょっと速くしちゃえ!」って(笑)。そしたら途中でデータが読めなくなっちゃって、いろんなところで止まっちゃうみたいなことが起こって(笑)。

高野 あのときはビックリしましたね。サメもついてこれないくらい速かったですからね(笑)。

一同 (爆笑)

大海原で、サメが襲ってくるのはうっとうしいけど、カモメたちがいっしょに飛んでくれると、とても気分がよくなる。音楽もサイコー!

青沼 そのようなことは、これまで意識しながらつくってるつもりだったのに、今回は途中でバーンとデータがふっとんだり。やっぱり、これまでになかったシステムを入れなきゃいけないということで、ホントに大変でしたね。

―― あれだけ広いからこそ、逆に海の端っこの処理に悩みませんでしたか?

青沼 そのへんは、僕的にはスパッと割り切ってやってしまえって感じでしたね。船がしゃべれるんだし、船が勝手に動けるんだから、「それ以上、行っちゃあいけない」って船が言ったところで、何の不思議もないだろうと思ったんです。もちろん、延々と船を操作してると一回りして反対側に出てくるようにしようなんて話もあったんですけど(笑)。

「これ以上行くのは危険!」って、一体この先には何があるんだろう? その謎はエンディングで明らかになるというのだが…

高野 でも、あの世界の秘密は、エンディングで「なぜか?」というのがわかるんですよね。

春花 なぜ赤獅子の王が「この先に行っちゃあいけない」と言ってるのも、わかる人にはわかるでしょうね。

―― それは楽しみです(笑)。で、海に浮かぶ島々というのは、ゲームを進める上で、必須でないものがかなりあるんですか?

青沼 いや、かなりからんでますよ。もちろん、メインのシナリオ的に関係してくるのは限られた島になりますけど。最後のほうでは、いろんな島を巡っていかなければ手に入らないものもありますから。だから赤獅子の王に、「急いであそこに行け」なんて言われる通りにやってると、お終いのほうで「エーッ!」ってことになるかも(笑)。言われた通りにしないで、寄り道をいっぱいしてくれれば、そんなことにはならなかったという感じでしょうね。

春花 「あそこに行け」って言われると、気分的には寄り道できにくくなっちゃうでしょうけど。

青沼 だから、ホントは赤獅子の王のセリフのなかに、「寄り道をしてもいいよ」って入れたかったくらい(笑)。宮本からも、「すぐ、どこそこに行くのだ」とか、あんまり言われすぎるのがイヤだよなんて言われましたけど、危機が迫っているのに、そんなのんびりしたことは言えないだろうなって(笑)。

不思議な楽器 テルミンからタクトへ

―― 宮本さんは、今作ではどの程度関わったんですか?

青沼 仕様をまとめるようなことまではしなかったですね。『オカリナ』のときのような関わりではなくって…。

―― ホントのプロデューサーという感じで?

いつだって『ゼルダ』シリーズは、音楽が重要

青沼　ですね。できたところを実際に遊んで、「ここは変だよね」とか指示をしてくれたり。けど、タクトに関してだけはかなり言われましたね。アイテムのタクトについて、ある程度のものができたときに、宮本が僕のところに来て、(首をふりながら)「ダメダメだね」って。「これじゃまったくダメだ」という話になって、そこから音楽担当も含めて、「じゃあどうしようか」って煮詰めなおして…。いまのカタチに落ち着くまで、2~3回なおしてますね。

―― ダメと言われたのは、どんなところだったんですか？

青沼　操作性であるとか、プレイヤーにさせようとしている内容であるとか。どういう風に遊んでもらうかというところで、単にタクトをふるといっても、いろんなやり方があるじゃないですか。そうそう、最初はタクトじゃなかったんです。テルミンだったんです。

―― テルミン？ あの触らなくても音が出る…？

映画「テルミン」を紹介するホームページ。ここでは、テルミンが仮想体験できるようになっているぞ http://theremin.asmik-ace.co.jp/

青沼　そうです。両手でこう(手のひらを下に向けて、なでるようなしぐさをしながら)やることによって、音を変化させようとしてたんです。ちょうどこの企画をあげるときに、テルミンを扱った映画も公開されていて…。「それ面白いし、何かできないかな？」ということで、実験をはじめたんですけど、物語的にテルミンってなあ…って(笑)。それに一般的な楽器じゃないし。『ゼルダ』の開発では、最初のアイデアを別の何かに置き換えるようなこともよくやっていますので、いろいろ模索しているうちに「タクトがいいんじゃないか？」ということになったわけです。今作では「風」がキーワードですし、「風」と「振る」というアクションは相性がいいんじゃないかということで。それで「風をある程度コントロールできるんだよ」というところからつくりはじめて、風の歌を覚えて操作するというところまでつくって、それでも宮本からダメだしをくらって、3回くらい直してるという感じなんですね。

―― 最初からCスティックでの操作だったんですか？

青沼　最初は、両方のスティックを使うようにしていて…。それは両手でなでなでする、テルミンのなごりなんですよ。

―― なるほど。

青沼　僕もどっちを残そうか悩んだんです。タクトでいくのかテルミンでいくのか、それとも2つをうまくミックスさせて、いままでになかった遊びにするのかと考えながらつくってたんですけど、どっちつかずのままだったんです。それで、「タクトにしようよ」ということでバスッと決めて、その後いまの仕様になったんですね。

―― 人によって操作しずらいところもあるでしょうね。

青沼　こちらとしてもいろいろ悩みながら、宮本と「この線だよ」とまとめたところがあって。でも、慣れてしまえば…。

タクトを操作するとき、画面上部のメトロノームはあんまり見ないほうがいいかも。テンポを覚えて、Cスティックを動かすようにしよう

―― そうですね。最初は画面上部のメトロノームを真剣に見てますけど、慣れてくると指がリズムを覚えていて、スムーズに振れるようになりますからね。

青沼　そのへんは、「オカリナ」ライクな操作性のレベルまで、あがってきてるかなあと思いますね。でも、もうちょっと時間をかければ、もっともっと操作しやすいものになったと思いますね。振りと音との合わせみたいなものが、ひじょうに難しいんですよ。そのへんも最後まで微調整をしてたんですけど、やっぱり難しいところがちょっとだけ残ったという感じですね。

―― 難しいからこそ、パシッと決まったときに気持ちよかったり、ようやく使えるようになった達成感みたいなところもありますよね。オカリナは押せば誰でも音が出てましたけど、タクトは失敗するかもというアナログ感がありますよね。でも、テルミンもやってみたかったなあ(笑)。

青沼　途中までは近いモノはあったんですけどね(笑)。

―― もしかしたら『風のテルミン』になってたかも(笑)。

音楽なしではプレイできない。

―― タクトで奏でるメロディはもちろん、ゲーム全体に流れる音楽がすごくいいですね。

春花　いいですよね。

高野　近藤浩治を筆頭に、情開(情報開発本部)の音楽スタッフを総動員してつくってましたからね。

滝澤　音楽でゲームがすごく引き締まった感じがしますね。

青沼　デバッグをしてるときに、バグのせいで音楽がぜんぶ飛んじゃったことがあったんです。で、なかなか直らなくて、1日中、音楽なしでデバッグしなきゃいけないことがあって。(気持ちをこめながら)それがもう、気分が悪くて~！(笑)。もう、このゲームはダメなんじゃないかって真剣に考えたくらい(笑)。まあ、完成ギリギリという時期ではなかったんですけど、もうそろそろしっかりしなきゃあいけないという頃ですよ。だから、その日はずっと、「はあ、もうできないかも…」って。でも翌日には音楽が戻ってきて、バーンと流れたんですね。すると、そんな暗い気持ちは吹っ飛んだんです。やっぱり音楽の存在は大きいですよね(笑)。

―― 力がありますよね。なかでも海のテーマがすごくよくって。

高野　冒険してる感じが出てますよね。

春花　あのテーマ曲はE3のヨットステージのBGMとして流してたんですね。

高野　そうそう。あんな壮大な曲がミニゲームで使われてたから、「これ、豪華なミニゲームやなあ」って(笑)。

一同　(爆笑)

青沼　海の上では勇壮な曲が流れていてほしいというイメージはもともとあったんです。あの曲は、歴代『ゼルダ』のメインテーマ曲を継承するような感じでつくられてるんですね。僕としても、あの曲ができてきたとき、「ああ、僕らは楽しい『ゼルダ』をつくってるんだなあ」という実感がわいてきましたね。

―― 今回のサウンドって、生演奏を入れたりしてるんですか？

高野　いえ、全部コンピュータでつくってます。

青沼　最近はよくできてますよね~(笑)。

―― 『時のオカリナ』でおなじみの曲、たとえばお店なんかは同じになってますよね。

ヒョイの実などが買えるテリーのお店。とても懐かしい曲が流れているのだ。この小さな船にはハンモックもあって、彼の漂流生活を伺い知ることもできる

青沼　そのまんま同じではないはずです。当然、キューブ版用につくりなおしてるんですけど、今作が『時のオカリナ』からの流れになってるというゲームの背景を考えて、演出のひとつとして同じメロディを使ってるんです。だから『時のオカリナ』を遊んだユーザーは、ほくそ笑むところも多いでしょうね。

高野　僕らでも、シリーズの曲がたまに入ったりすると、ニヤリとしますよね(笑)。

青沼　そうそう、今回は『神々のトライフォース』の曲も使われてますしね。

高野　オープニングの版画のシーンでもBGMが流れてるのを聴いたら、途中でパンと変わると、「おお、『ゼルダ』やん」ってなりますよね。そんなの聴くと、手前ミソですけど、サウンドさんたちはうまいなあと思いますね。

―― 同感です。サウンドスタッフのみ

『風のタクト』はシリーズの集大成のようなもの

メインプログラマーのテーマは「ひも」

なさまによろしくお伝えください(笑)。

春花　ある意味、『風のタクト』のサウンドは「『ゼルダ』の集大成」のような感じなんですね。

――　いや、「ゲームの集大成」って言っていいんじゃないですか？

青沼　おおおっ! そんなところまで(笑)。

――　そう言っちゃいましょうよ(笑)。そう言ってもいいくらいのゲームだと思いますよ。

初登場アイテムをチェック!

――　今回は風と海、そして「操る」もテーマのひとつなんですね？

青沼　そうですね。後半のダンジョンでは、プレイヤーがリンクじゃないキャラを操作するということが、タクトで可能になるんです。その前哨戦として、ヒョイの実を使って、カモメを操作できるようにしてるわけですね。

――　カモメは上陸する前に使うのがいいわけですね。

青沼　そうですね。まずカモメになって、島の全体を把握してもらうのが理想的なプレイですね。

――　最初は、ヒョイの実なんて言われても、何だろう? と思いますよね。でも、ヒョイのポーズがまたステキで(笑)。

青沼　ヒョイって言ってるでしょ? (笑)。

とてもイカすヒョイの実のポーズ。任天堂の新年会でこのかくし芸でやった人、たぶんいただろうな

――　とりつくという意味の「憑依」という言葉からきてるんですよね。

青沼　ま、そうですね。『時のオカリナ』のときも、ルトというゾーラ族のお姫さまとダンジョンを攻略するようなところがありましたけど、今回はその強化版のような感じですね。

――　あと「神の塔」で人形を操るのもそうですよね。

リンクが「カモン!」と叫ぶと、健気にあとをついてくる「僕(しもべ)の像」。この、カモンと言うのがかっこいいので、何度も聞いた人いるでしょうね

青沼　そうですね。あそこで、まず最初に勉強してもらって…という感じですね。今回は、『ムジュラ』のときのように、「今回のテーマは時間だ」みたいにガーンともってくるというより、いろんな要素が入っていて、それをまとめたという感じなんですね。

――　今回初登場のアイテムに、デクの葉があります。

春花　もともとはうちわだったんです。

青沼　扇ぐような行為をさせたいということで。

――　「飛ぶ」より先に「扇ぐ」があったわけですね。

青沼　最初に「扇ぐ」が出てきて、後から「飛ぶ」をやろうということになったんです。そうしているうちに、「風に乗らないと、うまいところに飛べないよ」というものにしようと。

――　同じく初登場のアイテム、カギつめロープについては？

青沼　リンクの新しいアクションのひとつに、今回はカギつめロープを使ったアクションを取り入れたかったんです。あれはすごく初期の段階でできあがっていて、プログラマーが「こんなんつくってみたんやけど」と実験的につくったものが最初でしたね。で、「これもアイテムにしようよ」って即決したんです。序盤にオートジャンプで行けないところに、カギつめロープを使って行かせようと。いきなりフックショットで好きなところに飛んでいかれると困っちゃうわけで。これ、制作者側のエゴなんですけど(笑)。

――　実際に町中を歩いていて、街灯なんかを見ると引っかけたくなっちゃいますね(笑)。

青沼　いい感じになってますね～(笑)。

任天堂の東京サービスセンターそばの街灯。こういうのを見ると、ついカギつめロープを投げたくなってしまうのだ

――　カギつめロープといえば、吊り橋のロープもとてもリアルですね。吊り橋の上で闘ってると、ロープが切れて、ひゃあって思いました。

青沼　ちょっとドキドキするでしょう。

春花　あれはビックリしましたね。

青沼　メインのプログラマーが今作のテーマとしてやりたかったことが、「ひも」だったんです。

――　つながってるものを切ることで、落としたり。

高野　あれは『ムジュラ』の進化型なんですね。最後のボスが使っていたムチの…。

青沼　そうそう。

タウラ島の岬で、いつも踊り続けている新庄みたいな兄ちゃん。彼の腕からのびたヒラヒラも、ひも職人によるワザなんでしょうか

高野　あれと同じ、森田というプログラマーがつくったんです。

青沼　ゲームキューブになって、やっぱりパワーアップしてる部分をうまいこと使ってるね。

春花　ツタがビューッと伸びていく実験なんかもすごかったですね。

青沼　どんどんどんどんツタが生え続けるプログラムなんかもつくってたんです。

――　禁断の森で、宝箱のツタを切っても切っても生えてくるところですね。

春花　そうそう。でも、テストのプログラムでは放っておいたら延々と伸びていくものがあったんですよ。それは凄かったですね。

滝澤　あと、モリブリンが持ってる武器の先についている、ひらひらなんかもそうですね。

――　もう「ひも職人」という感じですね(笑)。

青沼　まさに(笑)。ラストの闘いなんかも、ひもは重要なキーになってますね。

――　メモしておこう(笑)。あ、そういえばニワトリは今作では出てこないんですね。

青沼　出てこないですね。ブタに化けたと思っていただければ。

――　ブタというのはガノンと関係があったりするんでしょうか？

青沼　(滝澤さんに)どうなんですか？

滝澤　一切関係ないです(笑)。

――　はあ。時間がもったいないので、次の質問を(笑)。おなじみのアイテムでも、これまでとは違うことができるアイテムがありますよね。たとえばバクダンが船の上で大砲になるなんて…。

青沼　感覚的にこれまで、たとえばエポナの上で弓は射てましたけど、何かに変化するようなことがなかったですからね。でも、アイテムをゲットしたら

肉親を助けるためにがんばろうと思う

「船の上で使うと」とかヒントが出るようになってるし。

―― 読んでない(笑)。

青沼 ゆっくり遊ばないとダメですよ～！(笑)。

高野 一生懸命考えてテキストを書いてるのに(笑)。

―― このインタビューのために、急いでプレイしたんですよ～！(笑)。本意ではないんですけどね(笑)。

青沼 今回は舟の上でたくさん大砲が撃てるように、前よりもたくさんバクダンを持てるようになってるんですね。

煙をはくテリーの船。この数分後に、大量のヒョイの実を積んだまま海の底に消えてしまった…なんてことはないでしょう

―― テリーの舟をねらって撃つと…？

高野 ちゃんと煙をはいたりしますよ。

初期の段階から決められていた、ストーリーの骨格

―― 今作は物語としても、すごく練りこまれてるなあという印象があるんです。先にしっかりシナリオみたいなものを書いたんですか？

高野 『ゼルダ』の世界って、みなさんから「ストーリーがいい」とか「今作の物語はどうだ」とか言われたりするんですけど、つくってるほうとしては、宮本も青沼もそうなんですけど、「ストーリーがゲームの核ではないよ」って言うんです。『ゼルダ』の世界におけるストーリーって、よくある王道の話でしょう。ストーリーが大事なんではなくって、僕らが考えてる『ゼルダ』の世界って、キャラクターの集合体だと思うんです。1人1人のキャラクターが、いったいどんなふうに存在するのかを決めて、その結果が『ゼルダ』の世界になってるんです。それが、僕らの思うストーリーなんですね。

―― シリーズをずっとプレイしていますので、そのようなことは理解してるつもりなんですけど、今回ばかりは、けっこう早い段階で、1本のストーリーが決められてたんじゃないかなと感じたんですね。

春花 そうですね。妹がさらわれるという話はけっこう早い段階で決まってましたけどね。

青沼 海底にハイラルがあって、そこが封印されてるということや、マスターソードが無力化されてるというようなメインのシナリオに関しては、「今回、どんな『ゼルダ』をつくろうか」という初期の段階で決まってたんですね。それでも、開発中に細かなニュアンスは変わってきましたけど。だから、「舞台はどうして海なの？」ってなったとき、「一度、これまでのハイラルをつぶしたい。N64と同じハイラルをつくってもしょうがないじゃない」ということになって、「じゃあ、どうしよう？」ってなったときに、「1回、沈めちまえ！」って(笑)。

一同 (爆笑)

青沼 わりと乱暴な決め方というか(笑)。当初は『神々のトライフォース』と同じような、表と裏の世界みたいな感覚で、過去のハイラルと現在のハイラルを行き来するような企画もあったんですけど、限られた制作期間ではそこまではつくれないということになって。だから、シナリオがもう少し複雑に絡みあうようなことも考えてはいたんですけど、そこの話は小さくして、海の底にあるハイラルにリンクが行くことによって、彼の運命が決定されるみたいなところだけは変えなかったわけです。なので、最初に考えた1本筋みたいな部分では変わっていないですね。

―― 海が舞台だと聞いて、ハイラルとは別の世界に行っての冒険になるのかなあと思っていたら、あのような感動的なシーンを見ることができて。よくぞ、沈めていただきました(笑)。

一同 (爆笑)

―― だから、サルベージで引き上げた宝箱って、ハイラルの宝物ということなんですね。

青沼 そういうことです。

―― かなり長いですよね、クレーンのロープ(笑)。

獅子王のような小さな船に、どうしてこんなに大きなサルベージが隠されてるのか…という話はおいといて、見つめるリンクの表情がめちゃくちゃカワイイのだ

青沼 深さの感覚はけっこういい加減です(笑)。ハイラルに行くときも、けっこうあっさりと行っちゃうし。人が潜れる深さは決まってますので、それよりちょっと深いくらいの感じでしょうか。

お姫様よりも肉親を助けたい

―― どうして、妹がさらわれることが最初に決まってたんですか？

滝澤 キーワードとして「リンクの肉親」というのが、最初の頃にあったんです。

―― これまで、リンクの肉親が出てきたことはないですからね。

高野 物語をはじめるキッカケになるのが、これまでのシリーズでは、世界の破滅とはまったく関係なくボーッとしていた少年が、いきなり「世界を救え」と命令されて、それでがんばって敵をやっつけて…というのが多かったわけですね。『時のオカリナ』でも、あれだけ一生懸命やったのに、最後にゼルダ姫に「自分のせいだったから、帰ってください」みたいなことを言われて、「オレのがんばったことは、いったいどういうことだったんだ！」って(笑)。それで、本当に感情移入するためにはどうしたらいいのかということを考えて、自分の周りにいる肉親を助けるためだったら、何とかがんばろうと思うんじゃないか、というのがはじまりなんです。

滝澤 冒険のモチベーションとして、これまでとはちょっと違うことをやろうと。

春花 これまでのシリーズって、「旅立ちの日がきた」ってイキナリ言われて、「えっ、そうなの？」ってとこ、ありますよね(笑)。何でもない男の子が冒険に出ていくというシチュエーションは、個人的にはすごく盛り上がれると思うんです。普通の12歳の男の子が「それが運命だ」と言われて出ていくんではなくって、大事な人がいなくなって…、ということであれば、すごくがんばれると思うんです。

―― そのあたりの「普通の」考えは、盾のシンプルなデザインにも表れてるんだそうですね。

春花 僕のなかでは、さっきも言いましたけど、普通の男の子なんですよ。だから、たとえばハンマーというようなアイテムを使うにしても、トータルでかっこいいものではなくって、なりふりかまわないような一生懸命さで、「とりえあえず、変なハンマーやけど、使えるものは使おう」みたいな感覚でデザインしてるんです。そのへんは、きちっとしたかっこよさはあんまりなくって、島に住んでる素朴な男の子が妹を助けるために冒険に出るというようなことが、すごい自然に感じるんです。

―― モチベーションが高まるのは、見知らぬお姫さまの救出より、肉親の救出ということですね。

春花 そうですね。

高野 宮本がね、最初はすごく望遠鏡にこだわっていて…。

青沼 「誕生日のプレゼントに、妹から高価な望遠鏡をもらうのはいかがなものか」って(笑)。

一同 (爆笑)

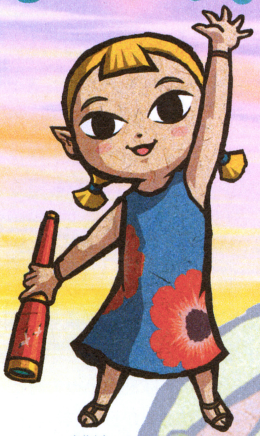
―― すごく細かいところをついてきますね(笑)。

青沼 それに、最初は2本の望遠鏡を持ってるという設定にしてたら、「なんで、妹が2本も持ってんの？」って(笑)。

高野 そこらへんはすごく言われまして、「そんなに気になるのかなあ」って。「じゃあ、お兄ちゃんに貸すのはどうですか？」って聞いたら、「貸すのはいいよ」って(笑)。

青沼 だから最初の話の部分はこっそり変えましたもんね。

―― 妹がお兄ちゃんに、おこづかいを手紙に同封して送ってくるのはアリなんですか？(笑)



リンクの妹アリル。妹に望遠鏡を「借りた」からこそ、冒険していても「返さなきゃ」という想いがプレイヤーの心に、静かにのしかかってくるのだ

高野　（青沼さんに）どうなんですか？

青沼　知りませーん（笑）。

高野　でも、妹が一生懸命がんばってためたお金だから、普通にモノを買って送るよりもいいんじゃないでしょうか。

――　でも、どうせなら200ルピーくらいはほしいかなって（笑）。

高野　そんなにはあげられない（笑）。

――　身内のために頑張るというということでは、おばあちゃんの具合が悪くなったときはショックだったんですけど、思ったより早く回復して（笑）。

青沼　やっぱり、妖精パワーがスゴイんです（笑）。

――　でも、青ジイが「妖精の粉」の話をするでしょう？　だから、青ジイのところに妖精を持っていけば、彼が粉にしてくれると思ってたんです。それで妖精を出してもクルクル舞うだけだから、「そうか、こんなに早くおばあちゃんが回復するとゲームにならないから、最後の最後でおばあちゃんは目を覚ますんだ」と。そしたら、ほかのスタッフが「ばあちゃんの元気スープ」を持ってるから、「何それ？」って（笑）。

一同　（爆笑）

青沼　それは考えすぎ（笑）。

ネコ目リンクはしゃべらずにニャーと鳴く

――　読者から絶対にこんな質問がくるので、ここで聞いちゃいますね（笑）。今回の『ゼルダ』ではどうして、キャラクターがしゃべらないのですか？

青沼　う～ん、どうなんでしょう。あんまり『ゼルダ』にそういうのは必要ないからじゃないでしょうか？

――　N64版の『フォックス』がよくしゃべったのは、シューティングに忙しくて、テキストを読んでるヒマがなかったからで、『ゼルダ』の場合は文字をじっくり読んでねということなんですね。

青沼　今回ゲームキューブになってから、大容量のデータを使えるようになったわけで、「声優の声をバンバン使うということも選択肢のひとつにないの？」ということを誰かに聞かれたことがあるんですけど、僕は軽く「ないよ」って、何も迷わずに答えてましたね（笑）。僕的には、あんまり音声を使ったゲームをつくってみたいと思わないんです。

高野　100人が100人、それぞれのイメージでシリーズをやってもらってるので、急に声が入ってしまうと、みんなが「これは違う」って言うようになるんですね。

春花　音声が入ったら入ったで、イメージと違うと言われますしね。

――　でも、タウラ島の沈没ゲームのおっさんみたいに、「ブシュン、ブシュン、ドカーン！」のようなものが声で入ってくるといいわけで（笑）。

普段はさえない顔をしてるけど、いざミニゲームが始まると、威勢のよくなる沈没ゲームのおっさん。これがプロというもの（後ろのポスターには何が？）

青沼　逆に活きてくる感じがしますよね（笑）。だから、ガチガチにやりすぎるとダメなんですよ。

春花　ひとつ言えるのは、しゃべられてしまうと、自分の感受性でくみ取ることができなくなるんです。画面のなかで、「オレはこうなんだ！」って勝手にキャラに盛り上がられると、ユーザーは冷めてしまわないかなと思うんですね。

――　なるほど。それに、同じセリフをテキストならまだしも、何度も声でしゃべられるのも苦痛になりますよね。

滝沢　あと、早送りされてもイヤですしね。

――　でも、ずっとしゃべってないから、ある一言が効果的に生きてるんですよね。海賊の「オゥオゥオゥ」であったり、あとリンクがあるとき「ニャー」って鳴いたり（笑）。

高野　僕は先日まで、それ知らなかった（笑）。

呼びこみのバイトをする、元富豪の娘。彼女を夜おいかけると、リンクのカワイイ鳴き声が聞けるのだ

青沼　高野のほかにもう1人、高橋というイベントのプランナーがいるんですよ。そのような細かいことは、現場で盛り上がって、現場だけでつくっちゃいますから、僕も後から「ニャー」を聞いて「え!?」って（笑）。『ゼルダ』というゲームはそんな感じで、現場のほうからどんどん固まっていくようなところがありますから、誰かが「それはやっちゃあいけない！」って言うんじゃなくって、どんなものができてくるか、わりと野放し状態のところがあるんです（笑）。で、とんでもないものになりそうな方向に進もうとしたときだけ、ちょっと相談してみようよって感じで。そんな風に、みんなが考えたものを寄せていくみたいな感じでつくられてるんですね。やっぱり、それぞれのゼルダ観というものがありますからね。

――　ところでお気に入りのキャラっていますか？

春花　そうですね、僕が最近気に入ってるのはメドリちゃん。

滝澤　最近、ね（笑）。

春花　ニテン堂もいいですね。でも、やっぱりプレイしてるとメドリちゃんがいいですね。

――　森の妖精のマコレもいいですね。

春花　マコレとメドリって、担当者どおしでお互い競い合っていたんです。どちらも重要キャラなので、ゲームの終盤までプレイされた方は比較すると思うんですが。

ハープを奏でるメドリと、ギターをひくマコレ。キミはどっちが好き？

青沼　どっちがいい評価をされるかってことで、マコレ組とメドリ組が競い合ってるんです（笑）。

春花　こっちのほうがいいっていいながら。

高野　そうはさせまいって（笑）。

滝澤　新人の女の子たちが「マコレ、かわいい」って言ってましたね（笑）。

春花　ケッ！（笑）。

――　男たちはメドリラブで（笑）。

滝沢　やっぱり、メドリはちゃんづけなんですね。

春花　なぜか、メドリちゃんって呼んでるもんね（笑）。

滝澤　任天堂のなかでも、もっといい

『ゼルダの伝説』と任天堂の冒険は続いていく

かついデザイナー2人がつくったのにね（笑）。

―― テリーもいいですね。

高野 ありがとうございます！

―― これもまた読者から質問がくると思うのでお聞きしますけど、テリーのパンツのカブトムシは何なんですか？（笑）。

春花 わかんないです、僕も（笑）。担当が勝手につけてたんです。

ポイントをためると「オホメ券」をくれるテリー。彼のはいているカブトムシパンツを読者全員サービス企画にしようかと、真剣に考え中

―― 勝手につけるにしても、どうしてカブトムシなんですか（笑）。で、リンクも最初はロブスターシャツを着てますよね。

高野 みんな持ってるものが違っていて…。バイト君（竜の島でうろうろしている青年。後に郵便仕分けのバイトをしている）もカタツムリのバックを持ってますし。何でしょうね？

―― あの島々で、生き物グッズが流行ってるんでしょうかね（笑）。

『マーヴェラス』、もうひとつの『風のタクト』

―― 『風のタクト』は、青沼さんのつくられた『マーヴェラス～もうひとつの宝島～』（1996年／SFC）と同じ匂いのするゲームですね。

青沼 僕は原点から外れられないんですよ。いつまでたっても、結局同じことを何度もやってるんです。『時のオカリナ』のストーリーは別の人が担当して、『ムジュラ』はそのベースの上でつくったんですね。けど今回はイチからストーリーをつくれたので、「いいかな？ 好きにやっちゃっていいかな？」って感じで（笑）。

高野 これは一種の「青沼ワールド」ですね（笑）。海は出てくるは、海賊は出てくるはで。僕は長いこと、青沼といっしょに仕事をしてきてるのでわかるんですけど、青沼からあがってくるテキストはずっと一緒なんですよ（笑）。

一同 （爆笑）

青沼 成長が何もない（笑）。

高野 今回もしゃべり方から口調まで、『マーヴェラス』をそのまんま引き継いでいて、「これの元のセリフはアレだな」というのがわかったから、「ここはちょっと書き直させていただきます」って（笑）。ネタも似てるようなことがあって…。どうりで『風のタクト』では、いきいきと書いてるなあと。

青沼 もちろん、ムリヤリ押しつけてるんではなくって、（両脇のスタッフを見渡しながら）「いいよね、これで」ってちゃんとみんなの確認をとってますからね（笑）。僕が独断でやってるわけじゃないですから。

N64が発売された年に、スーパーファミコンソフトとして発売された『マーヴェラス』。ディレクターは青沼さん、サブディレクターは高野さんが担当

―― 青沼さんが『マーヴェラス』をつくったとき、「僕は『ゼルダ』が好きだけど、『ゼルダ』ではできないようなことを『マーヴェラス』でやりたかった」と言ってましたよね。

青沼 結局、ずっと一緒なんですよね。『神々のトライフォース』でできなかったことを『マーヴェラス』でやって、N64では『神々』ではできない『ゼルダ』をつくって…、というようなことをやってきたわけです。

―― そうやって前作を超えられるようにつくってきたけど、結局製品版に入れることができなかったアイデアがあれば教えてください。

春花 うーん…。なんやかんやで結構入りましたね。

青沼 ほとんど入ってますよ。

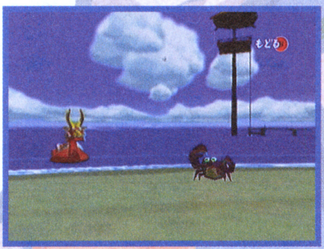
滝澤 入らなかったのはカニくらいでしょうか？

―― カニ～？（笑）。

青沼 そう、カニ、カニ！（笑）。浜辺にカニがいて、いろんなことをやりたかったんですけど、（本当に悔しそうに）最後の最後までできなかったんですよ～！「あのカニで何をしよう…」と考えてるうちに開発が終わっちゃったんです（笑）。

滝澤 プログラマーさんが、「とりあえず10倍ぐらい大きくしときましょうか？」って言ってましたけど（笑）。

―― たぶん、何かできるんじゃないかということで、日本中の『ゼルダ』ファンがカニにいろんなことを試してるんでしょうね（笑）。



浜辺に出没するカニさん。ほとんどの人が捕まえようとしたり、バクダンを置いたりして、何かが起こるのを楽しみにしていたはず…

青沼 カニについては、ごめんなさい（笑）。

高野 あれはまさに「先生のスカーフ」みたいなもので（笑）。

―― 『マーヴェラス』に出てきたスカーフですね。意味ありげなんだけど、何の役にもたたないって（笑）。

つらく苦しい時期を越え、さらなる高みへ

―― みなさんにとって『ゼルダ』とは何ですか？

青沼 つくってるときは、「何でこんなつらいことをまたやってんだろう」って思ってたんです。で、終わると、次のことをちょっと考えたりもしてますね。でも、今回ばかりは次のことを考えないかな？（笑）。というのも、つくっているときは、「なんでこんなゲームをつくろうなんて思ったんだろう」って考えるくらいホントにシンドイんです。でも、できあがるとスゴイから、やってよかったなあと思うんです。イヤですね、こういうのって（苦笑）。

高野 ホントに苦しいですよね、つくってるときは。

―― でも、楽しいこともあるんでしょう？

青沼 だって、高野は追い込みの時とか、家に帰れなかったからね（笑）。

高野 ホントに帰ってなくって。

春花 子どもにも会ってない（笑）。

高野 守衛さんも手慣れたもので、深夜に僕がひとりで残っていても、（明るい声で）「ど～も」みたいな感じ（笑）。朝みんなが会社に来る頃に、寝る場所のある3階から、仕事場の5階にあがっていって、夜中にまた3階に戻っていくという生活だと、外の状況がまったくわからなくて…。

青沼 急に寒くなっていった時期だったよね。

高野 そうそう（笑）。僕だけ半袖で会社にいるんです。みんなコート着てるのに（笑）。

青沼 ダウンジャケットなんか着てるヤツがいて、「なんだ、こいつら」って思ってたんだって（笑）。家に帰ったら、寒くなっててビックリしたんですね。

高野 とまあ、そのくらい苦しかったです。でも、できあがると、自分たちが仕掛けたものなんですけど、無心に遊んでしまうんですよね。「なかなかじゃない」とか思いながら（笑）。

青沼 何でも吸収しますからね、このゲームは。さっきの沈没ミニゲームじゃないですけど、何が入っててもオッケーじゃないですか。だからこそ、つくるのは大変なんですね。それに、さっきも話があったように、つくり終わったあとで、僕の知らないことがいっぱい入っていて、自分がつくっているのに遊べてしまうスゴサを『ゼルダ』には感じますね。

―― じゃあ、やっぱり次も？

青沼 いや、次は（ほかの3人のスタッフを示しながら）この人たちがつくります！

一同 （爆笑）

青沼 僕の『ゼルダ』はこれで完成です。

これ以上でなければ、これ以下でもない。

滝澤　誰かにアピールしてるでしょう?(笑)。

青沼　(天井を見上げながら)その辺にいる人(笑)。

――　あははは(笑)。春花さんにとって『ゼルダ』とは何ですか?

春花　ゲームとは触るものなので、とくに『ゼルダ』は何でもできる、何でも応えてくれるような存在ですね。『ゼルダ』はいつも思うんですけど、過去のシリーズをやっても、「何だこれは?」と思うんですね。

青沼　彼はシリーズをずっとつくり続けてるので、遊ぶ側に回りたいという気持ちもあるでしょうね。

滝澤　僕は『神々のトライフォース』が大好きだったので、あの頃のようにプレイヤーとしてやりたいんです。やりたいんですけど、がんばってつくろうかなと思ったときに…、すごくマジメな言い方をすると、大好きな『神々のトライフォース』を超えたいという目標をもってつくってるんですね。だから、『ゼルダ』は僕にとっては…、「超えるべきもの」ですね(笑)。

一同　かっこいい〜!(笑)。

――　今作で超えられましたか?

滝澤　僕にとってはずっと超えられないものですね。でも、いつも超えられるくらいの意気込みでつくってます。

エンディング後には2周目が!

――　この号が発売される頃には、多くの人がエンディングにたどりついていると思います。今作の難易度調整についてはどうだったんでしょう?

青沼　宮本が、みんなが最後まで到達できるようにって調整してたんです。

――　ボスがちょっと倒しやすいかなあって感じましたが…。

青沼　いままでのボス戦って、手数が重要だったりするじゃないですか。そのような間延びしたところは省こうというところがあって、純粋に面白い部分だけを取り出して遊びとして体験できるというカタチをとってるので、そんなに難しくはしてないです。簡単すぎると思う人もいるかもしれないけれども、『ゼルダ』の世界はそれだけじゃないので…。すべての要素を遊ぶのに、これまでは限られたユーザーしかできないケースが多かったけど、今回は遊んだほとんどの人がすべての要素を遊び尽くせるようなカタチにまでできてると思います。また『時のオカリナ』では、自分はどこどこのダンジョンまでで挫折したというような評価をいっぱい受けたわけですけど、やっぱり最後まで体験してほしいという気持ちがあって、『風のタクト』では難易度調整を繰り返したので、どなたでも最後まで行けますよと言いたいですね。それに最後まで行けるために、GBアドバンスのチンクルシステムもありますし。ということで、最後までちゃんと遊んでみてください。

高野　エンディングの後のオマケもありますからね。

――　え?　まさか『裏タクト』?

一同　(爆笑)

青沼　あるサブ的なイベントをずっとやっていくと、いろんな種類のアイテムっぽいものが手に入るという、『ゼルダ』のなかではよくある遊びが入っているんです。今回は、かなりごっついヤツが入ってまして、それをずっとやり続けようとしたら、すごく時間がかかるんじゃないかと思うんですね。

春花　1回のプレイでやろうと思ったらかなり大変でしょうね。

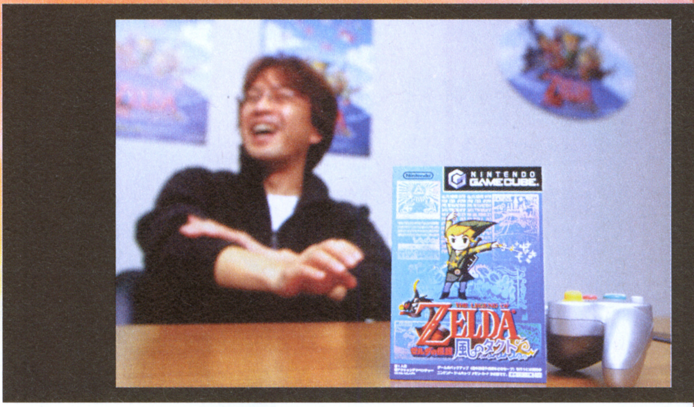
青沼　それで今回、そのサブ的なイベントで手に入るアイテム全部をコンプリートしてもらうために、1回目を終わってから2回目ができるようになってるんです。

――　おお!　1回目をクリアして、そのままセーブファイルを使えるということなんですね。素晴らしい!

青沼　もちろん望遠鏡やビンなどのアイテムはいったんなくなりますけど、そのイベントを引き継ぐのに必要なアイテムと、それを使って1回目のプレイで集めたものはそのまま継続されています。

――　2回目ならではのものも…?

青沼　もちろんそれも用意しています。その意味では、「2回目のお得感」というのを、これまでよりも意識してつくってます。そのことに関しては、人も時間もけっこう使いましたね。



――　『オカリナ』の後にすかさず『ムジュラ』が出てきて、みんな大喜びしたわけですけど、『タクト外伝』の構想はあるんですか?

青沼　(ほかの3人を示しながら)だから、彼らが…(笑)。

春花　どうしてこっちを向いて言うんですか?(笑)。

青沼　でも、たぶん、そんな動きもあり得ますよ。まあ、誰がつくるかは別の話になりますけど。

――　これで遊んじゃうと、普通のテレビアニメが陳腐化しちゃいますよね。

春花　ありがとうございます。

――　だから、『風のタクト』で終わりというわけにはいかんでしょう。同じシステムでもう1本つくろうと…。

青沼　でも、そのようなことをカンタンに考えると、後で必ず後悔することになるんです(笑)。

END

ゼルダの伝説 風のタクト

ゼルダ最大の敵 ネタバレ満載!

ニンドリ編集部が『タクト』を斬る!?

風の新春大放談 A

開発者インタビューだけじゃ物足りない!! というわけで新年早々『風のタクト』白熱のトークバトルが展開!!

要注意

知りたくない人は 読んじゃダメ!!

この記事には今回の攻略記事範囲までの物語に関する重要なネタバレが多く含まれています。でも中には知ってますますプレイしたくなる情報もありますよ。

参加者紹介

(写真左上から)
橋本徹さん…任天堂を退社後、ゲームの評価などを専門に行う「猿楽庁」を設立 通称「橋本長官」
小島彩和子さん…元ゲームメーカーでグラフィックを担当
佐藤美由紀さん…橋本さんと同じ「猿楽庁」秘書官
そして右上から、おなじみニンドリ編集部**かややん**、**サオヘン**、**高島**の計6名

語りたくてたまらない サオヘンいきなり大暴走

一同 明けましておめでとうございまーす! 今年もよろしくお願いしまーす!(乾杯)

サオヘン いやぁ、中島みゆきはよかったですねぇ～!

橋本長官(以下橋本) …今まったく同じことを言おうとしてたよ!!(笑)(編注:この座談会は12月20日に行われたものです。念のため…)

高島 サオヘンは今日はかなりしゃべりたいことがあるみたいですね。

サオヘン そう! まず沈没ゲーム。もう大感動。前半の山場って感じで。

一同 ええ～!?

サオヘン あれはね、40代が一番くるんじゃないかなぁ、やっぱり小さい頃あんな風に声を出して遊んで…。

↑人を饒舌にする『風のタクト』の秘密は?

高島 うーん、でも僕は全然で…。かなり前から、あれがいいって言ってましたよね、しゃべりたい～って。それで何かあるのかと思って構えて遊んだんですけど、ずーっと、ドカーンドカーンって…「え、これだけ?」って感じで。

サオヘン 最初から否定的な意見かい!! あれは若いやつにはわからないんだよ。昭和の30年代の…。(あとは右上のコラムで…)

かややん 今回の『ゼルダ』はこれまでにも増して語りたくなりますよね。

橋本 ああ、このオープニングのバイオリンといったら…! 近ちゃん(近藤浩治さん)いい仕事してますよね。

サオヘン かなりの人が泣いただろうね、ここで。

かややん 思わず口ずさんじゃいますよね～このメロディ! 壁画の文字ってナレーションより詳しい内容が書かれてるんですけど、それは、もう…(思い出して涙目に)。

橋本 僕なんかもう、ハイリア文字読めるようになってきましたからね。

サオヘン じゃあインタビューもハイリア語で…(笑)。

高島 みんなどこまで進んでるんですか? 僕はまだ竜の島のほこらなんですけど…。

佐藤 いまちょうど沈没ゲームなんです。昨日始めたばかりなんで…。

小島 私はトライフォースのかけらを5つ集めたところです。

サオヘン う、いかんなぁ…僕より後に始めたはずなのに…。最初1人でやってたときには、語る相手がいない寂しさ、いざ発売日がきたら逆に抜かれてしまう寂しさといったら…。

橋本 僕は今回、ゆっくり楽しんだほうがいいやって思って、あんまりしゃべりたくなんですよ。『時のオカリナ』のときは謎解きに詰まると人に聞かなきゃ進めなかったけど、今回の『ゼルダ』は、進み具合が簡単にくくれないんじゃないかと思って。だから今日の話も断ろうかと思ったくらい(笑)。

かややん サブイベントがかなり多いんで、人によってやってること、やってないことがだいぶ違うみたいなんですよね。

↑美味しい料理がゼルダ論をさらに熱く

高島 結構みんな進んでるみたいですけど、あんまり急いでやるともったいないじゃないですか?

サオヘン というか、早くクリアした人がいても、うらやましいとは思わない。ずーっと遊んでいたい!

一同 そうそう!(はげしくうなずく)

いちばん気になる あのキャラは…?

サオヘン じゃあ、あんまり進んでいない高島に、ショッキングなことを教えましょうか。あのお姫様は…。

高島 な、なんですか?

かややん・小島 ああー!! それはち

©2002 Nintendo

MYFAVARIT お気に入りシーン

サオヘンのお気に入り 沈没ゲームの魅力とは？

byサオヘン

僕にとって記憶の彼方の引き出しにしまわれていたゲームだった。万国博が開かれようとしている頃、「沈没ゲーム」はウルトラマシンなどとともに、小学生だった僕を夢中にさせてくれた遊びだった。電池がなくても遊べるアナクロなゲーム。それを、21世紀最高のデジタル作品で再会できるなんて、こんなにウレシイことはない。

ょっと言わないほうが・・・。

サオヘン そうかな。じゃあ、かややんはあのことを知ってどう思った？

かややん そりゃ、もう・・・（鍋をつつきながらも涙目）。

サオヘン けっこう最初からヒントはあるんですよねぇ・・・。じつは名前だったり、耳の形だったり・・・あと部屋にも・・・（不敵に笑う）。

橋本 ぜんぜん気づかなかった・・・。

サオヘン で、知る前に、あの城に行くと、絵がかかっていて・・・。

小島 あの絵を見たときは、もう・・・（かややんにつられて涙目）。

高島 うーん・・・、それは『時のオカリナ』のシークなみのショック？

サオヘン あれとは少し違うかなぁ～。だけど、だいたい絞れてきたでしょ？

高島 いいえ、絞る気ないですから。いや、絞りたくないです（笑）。

サオヘン じゃあズバリ教えよう！

かややん それはまずいですよ～。読者も読むんだし・・・。

サオヘン いや、知りたくなかったらこの座談会を読まなくていいよ！（注；どうしても言いたいらしい）

橋本 僕は今回の登場人物の中で、あのコがいちばんのカギなんじゃないかって最初から気になってて。いい味出てるなぁと思ってたら、ビックリって感じで。もし妹だったらどうしようってずっと思ってたんですけど。

サオヘン おばあちゃんだったらどうしようかって（笑）。

一同 それはすごすぎる！（爆笑）

サオヘン 今回のゼルダは、『時のオカリナ』のエッセンスをそのまま持ってきてるってコトが、深みを増している原因になってると思うんです。僕は「ハイリアが沈められている」っていうのを、質問箱の取材で聞かされたんだけど、それを、Hさんが嬉しそうに語るんだ、聞きたくないのに（笑）。ただ、それを聞いたときに、「うぉーやりたいっ」ていう気持ちにはなったけどね。だからこのくらいのネタバレは、してもいいんじゃないかと思うよ。

人前ではむやみに剣を抜いちゃダメ

サオヘン 小島さんは『ゼルダ』の楽しさって何だと思う？

小島 なんでもない草の中にまで入ってみたいなぁと思ったり、なんでもかんでも抱きしめたくなるようなやわらかい感覚があって…。

サオヘン 柔らかいよね、何もかもが。草を切るときとかでも・・・。

小島 こう、ふわっと…。

サオヘン ダンジョンの中の枯れ草はカサっとしているし・・・。そうそう、昨日初めてヘビーブーツはいたけど、あの重さ…リンクがガニマタで、短い足でガンゴンガンゴンって…。

佐藤 かわいい～。

サオヘン 視点を変えて、じーっと見ていたい箇所っていっぱいある。妖精の泉で、妖精さんがいて、かわいいのがたくさん飛んでるじゃない。

かややん 僕はずーっと見てますね！

橋本 妖精はね、すごくリアルになったんで、妖精を捕まえたり、ビンを割るのがかわいそうになるんですよ。ガッと捕まえると泣いてるし…。もう逃がしてあげようかなって…（笑）。

サオヘン 『ゼルダ』らしいですよね～。普通だったらビンの中で飛び回ってるような絵柄にすると思うんだけど、あそこで妖精を泣かせるっていうのは。

橋本 SFCのころってそんなこと考えたこともなかった。だから、アレはある意味裏返しなんですよ「妖精に頼るな」って。でも頼るけど（笑）。

高島 今回、見た目はデフォルメされてても、感覚的なリアルさは増してると思うんですよ。最初の島で、剣を手に入れるじゃないですか。これまでだったら平気で抜き身で町を歩いたりしてたんだけど、それが『風のタクト』では、なんか非常識なことに思えて。妹とか、村の人の前では自主的に剣をしまっちゃう。「ああ、剣出しちゃ危ないよな～」って。

サオヘン ああ、それは確かにある！ときどき逆に剣を出しちゃうときがあると、「ああいけない！」って。

橋本 僕は最初にデクの樹さまのところに行ったとき、草を切れなかった。この島は、そういうことをしちゃいけないところなんだって。ぜんぶデクの樹の根っこだから。樹なんか特に切りにくい。まぁでも、最後の方はハートが欲しくて、ごめんねって言いながら草刈りするんだけど（笑）。

小島 『ゼルダ』の世界の中に、そういう意識が自然にできちゃいましたね。

橋本 そういう風に感じるのは、やっぱりあの目のせいだと思いますよ。『時のオカリナ』ではそこまではいかなかったし。

とにかく多い泣けるシーン

サオヘン 最近、本物のポストを見ても動いてるように見えない？

かややん 動いてる、動いてる（笑）。

小島 手紙をもらうと嬉しいですね！まさかもらえるとは思わないから。

かややん アリルの手紙が届いたときには…（刺身をつつきながらまた涙目）。

小島 ばあちゃんのおこづかい20ルピー！ 絶対これは使わない！って。

橋本 今回はぐっと泣かせるシーン多いですよ。

一同 うんうん！

高島 最初に泣くシーンはどこなんでしょうね？

佐藤 旅立ちの時のおばあちゃん！

一同 そう、おばあちゃん！

サオヘン 僕は旅立ちよりも、病にふして、妖精を渡して回復したときの…。

かややん ・・・回復？

サオヘン え、まだふせってるの？ かわいそう～（笑）。

橋本 あれは直せるんだ!?

サオヘン だって、塩ジイじゃなくて、アイツ…赤ジイがヒントくれるじゃないの？ 「妖精の粉を渡せ」って。

かややん あれ、持ってたけど、なんかダメだったなぁ。…あ！ 赤ジイのところに持ってってたかも！

サオヘン それ、記事担当の尾関とおんなじ（笑）。

小島 それ私もひっかかりましたよ！「え、作ってくれないの?」って。

↑→美味しい料理とお酒が、ゼルダへの想いをよりいっそう引き出してくれるのだ

サオヘン　で、婆ちゃんスープを…。

佐藤　婆ちゃんスープ!?　見たい！　やらなきゃ〜!!

サオヘン　2回飲めますからね。魔法も全回復。

小島　リンク笑ってるんですよ、もうたまらないってくらいに、ゴクゴクっておいしそうに！　クスリを飲むときはまずそうに飲むのに、婆ちゃんスープは本当においしそうに飲む！　冷たくなってもおいしそう〜に！（笑）

サオヘン　泣かせるといえば、あのステンドグラスはどう？　マスターソードの部屋の･･･。

小島　うう…（涙目）

かややん　あれは写し絵の箱で、保存用に撮って置かないと！（エビのてんぷらをほおばりながら涙目）

サオヘン　賢者たちがステンドグラスでたたえられているんだよ。世界を救った賢人として。それに演出ですばらしいのは、なんか絵みたいなものがあるなぁと思っても、すぐにわからないところ。で、水の中に降りて、ちょっと見上げると、あの人たちが…！　あそこは少し息を落ち着けて見るというか、ホントに聖域って感じで…。それに最初はモノクロで時間が止まってる感じだし。『風のタクト』をやるなら、あそこまで行ってほしいよね。

かややん　あそこまで行ったら『タクト』の見方が変わると思いますよ。あそこまで前作とつながってる『ゼルダ』の続編は初めてだと思うし。

サオヘン　僕はHさんが、前作とリンクしてるとは言ってたけど、リップサービスなのかな〜と思ってて。ここまで見事につながってるとは。

小島　デクの樹さまのところのBGMで、サリアの歌がちょっとだけ流れたり…。

サオヘン　あれは多分、デクの樹さまの息子だよね。ほら、『時のオカリナ』で生まれたじゃない。多分彼なんだろうね。

小島　だから歌を覚えてるっていう。

サオヘン　ということはあそこのすぐそばに、コキリの村がある･･･？

橋本長官の恥ずかしい話

橋本　ちょっとはずかしい話なんですが･･･。はじめて城に行くときあるじゃないですか。

サオヘン　ああ、ハイラル城へ？

橋本　そうです。で、さぁ、もと来た道を帰るぞってときに、船が前に進めなかったんです。なぜかっていうと･･･気がつかなかったんですよ、帆なしで進めるってことが（笑）。だからそのときは、うろうろするわ、反対向きに爆弾撃つわ、デクの葉であおぐわ（笑）。ありとあらゆることをしましたね。で、そのとき佐藤も一緒にいて、「おかしいですねぇ」っていろいろやってみてくれたんですけど、ある瞬間、「…長官、Rで」って（笑）。

佐藤　Rボタンのアイコンに「すすむ」って書いてあるじゃないですか（笑）。

サオヘン　アイコンはしっかり見とかないとね。そのかわりというか、ヒントはかなり多いと思いますね。あの石なんか、もたもたしてると、適切に教えてくれるし。

今回の座談会に協力していただいた「猿楽庁」って？

猿楽庁は、おもにゲームメーカーからの依頼を受け、ソフトの評価や、チューニングを手がける会社なのだ。最近でも任天堂、セガなど大手メーカーのタイトルに数多く関与している。ホームページアドレスは http://www.sarugakucho.jp/

⬆猿楽庁のホームページでは、おもな関与作品がわかるほか、コミュニティでは橋本長官、佐藤さんの日記も読むことができる

かややん　ナビィはちょっとうるさかったですけど、今回は親切かも（笑）。

リズムが気持ちいい戦闘シーン

サオヘン　戦闘の話、しましょうか。

小島　気持ちいいですよね〜、カッコイイし。続けて斬りつけるとジャラン、ジャラランって、違う音が出るじゃないですか。だからまたボタン押したくなりますよね。コツをつかみながら戦うとすごい気持ちよくて。

サオヘン　あれは音ゲーに近いんじゃない？

橋本　『○○○3』みたいですね。

一同　はッ、そうなんですか？　それは発売されてないはずなのに〜。

橋本　いや、それは･･･。雑誌に情報が載ってたじゃないですか！（笑）

高島　ダンジョンで、敵が近づくと曲というかリズムが大きくなって、それと剣のリズムが連動するじゃないですか。「音楽に乗って戦う」ってたぶんクリエイターはみんな考えてたことなんでしょうけど、あそこまで完璧に実現するのはスゴイと思いますよ。

小島　敵が増えると、その音も増えたりするんですよ。これ以外にない、これ以上はないっていう見せ方ですよね。

橋本　戦闘シーンといえば、左尾さんが前に教えてくれたヤツ。回りこんで倒すっていうので、コイツだなっていうのが出てきた。でもやり方忘れて、モタモタしてるうちにやられた（笑）。

サオヘン　あの鎧をした強そうな敵ね。僕はあそこ1発で行けたんだけど…アイツはこづいてれば、だんだん鎧がはがれていって、全部はがれて剣もなくなったとき…見た？

小島　いきなりボクシングのファイティングポーズ！

サオヘン　そう。あと足をぴょんぴょんってヤツ見たことある？

橋本　すごいね、パーツごとの当たり判定を持ってるんだ。

サオヘン　敵と会ったときに、みんなすぐに戦おうとするじゃない。でも僕は、いったんひくべきだと思うんだよね。で、観察する。そしたらね、本当に奴らが切り合ってるんですよ。

小島　敵同士とか、小物とか、物同士が干渉するのっていままでのゲームになかったですよね。感動しました。

サオヘン　そういう意味ではね、『ゼルダ』って、一生懸命一点に集中してプレイするでしょう？　だから、人がやってるのを後ろから見たほうが、おもしろいんじゃないかって思うこともある。

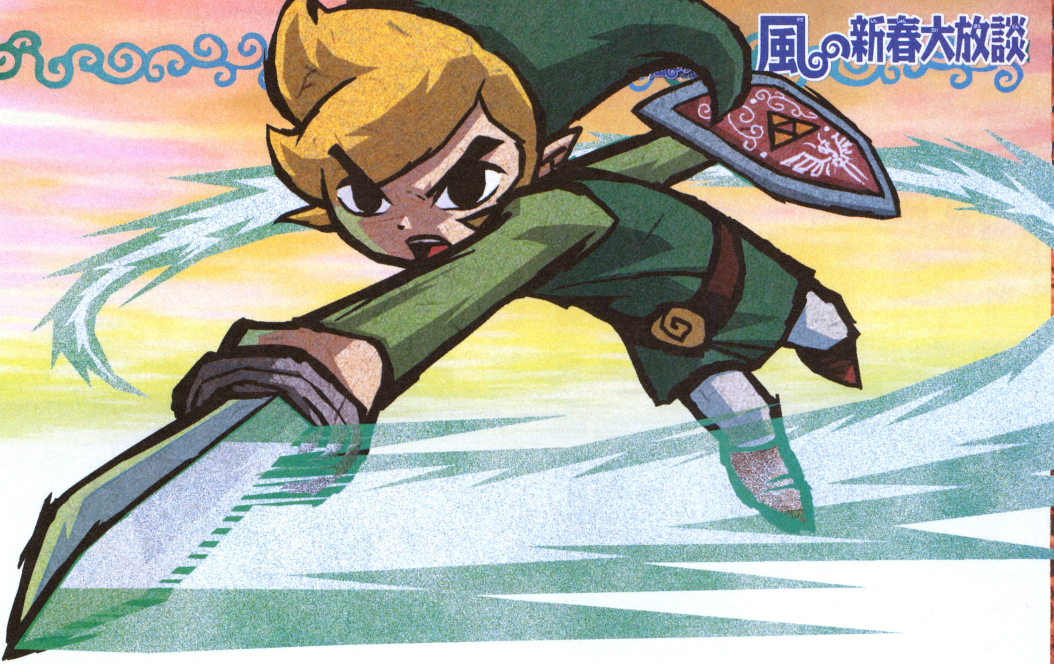
橋本　いろいろ気づくと思いますよ。ゲームはだいたいみんなそうなんですよ。自分でやってると、「すすむ」って書いててもわからないくらいですからね（笑）。プレイしないで客観的に見ると情報量がめちゃくちゃ増えるから。

サオヘン　じゃあ、詰まったときには人にプレイさせるのがいいかも。

魔獣島は難しすぎ？

サオヘン　ほめてばっかりもなんだか

⬅海を舞台にした『タクト』らしく海の幸もふんだんに頂きました



ら、どこか気になったところは…？

小島　えーと、赤獅子が「先に進め進め」ってうるさすぎ（笑）。

サオヘン　ああ、それはね、開発者インタビューでも言ってたんだけど、世界が滅びようってときに、「寄り道しなさい」って言わせるわけにはいかんでしょうって（笑）。

小島　魅力的な寄り道をあんなに用意しておきながら・・・（笑）。

橋本　僕は序盤の、魔獣島。この間宮本さんと会う機会があったんだけど、「『風のタクト』どう？」って聞かれて、開口一番「序盤難しすぎますよ～」て言ったんです。

サオヘン　難しすぎる？

橋本　せっかく剣と盾を持って、よし！「ウ～、ヤ～、タ～ッ!!」ってやりたいのに、タルに入ってポコポコ歩いて…、ストレスたまるじゃないですか。

サオヘン　あんな弱っちい敵、簡単に倒せるのに、みたいな。

橋本　軽く盾ではじくだけで先に進めるとかだったらまだいいんだけど、タルに入ってコソコソする待ち時間とかが・・・序盤のあそこで感じさせるのは、絶対いけないと思うんですよ。

サオヘン　まあ・・・。それはやっぱり猿楽庁の長官としての視点でしょうね。

橋本　やっぱり世の中的に、「序盤が難しいって聞いてるからやらない」っていう人も出てくるわけで…。

サオヘン　確かに、僕もあれは重っ苦しいなぁとは思った。だけど、最初にトンネル入っちゃうけど、それを抜けたときの解放感っていったら…。

橋本　うん、『ゼルダ』に愛のある人はあんなの平気なんですよ。でも、『ゼルダ』を知らない人は、あれでもう、ついていけなくなっちゃう。だから、今日のこの座談会がなかったら、僕はあそこで投げてたかもしれない（笑）。

サオヘン　それはよかった（笑）。僕が気になるところは・・・ボスをやっつけたときのリンクのはしゃぎよう。あれは飛び上がりすぎ！

小島　バンザイして、ぴょんぴょんって飛び回ってカワイイんですけどね。

サオヘン　ああ飛んでら～って、なんか引いちゃう。なんか妙に子供っぽくなって。どちらかといえば、敵をやっつけた後、ハートが少ないと、ぜぇぜぇ言うでしょ？　あれのほうがリアリティがあると思う。それまで死にそうだったのに、ぴょんぴょん飛び回っちゃうって、変でしょう。

お気に入りの小ネタ

橋本　あれ、どうですか？　引っ付き虫。最初回転斬りで消せるのに気がつかなくて。ごろごろ転がってみたり(笑)。でも、しばらくすると、またわざわざくっつけに行きたくなるみたいな。

一同　（爆笑）

橋本　樹の中でじっとしてるから、くっつけ～くっつけ～って（笑）。

小島　音がカラカラっていうのがかわいくて、くっつけたまま歩きたくなりますよね。

橋本　こいつ必死にしがみついてるんだろうな～ってね。

サオヘン　敵とも味方ともつかないキャラですよね。任天堂のゲームってそんなヤツが本当に多い。これだって、普通なら次の部屋にいったりすると取れちゃうくらいだと思うけど。

橋本　やっぱりハイスペックなだけに全部ひっぱっていけるっていう。エンディングもあれをいっぱいくっつけたまま迎えられたら、いいだろうな～(笑)。

一同　（爆笑）

橋本　宝箱開けてるときなんかもくっついてますからね。もっといっぱい体中にくっつけてやりたいなぁって思っちゃいますよ。飼いたいくらい(笑)。

サオヘン　そういえば、リンクの「ミャ～」って聞きました？

小島　リンクがあのお店の女の子を追跡していって、みつかりそうになると「ミャ～」ってやつ？

佐藤　ええ～!?　可愛い～、そんなのがあるんだ！　たまらんです～!!

サオヘン　これはたぶんね、ネコ目リンクって言われてたから、それを逆手に取ったんだと思うな。もう最高。

橋本　してやったりなわけですね。

サオヘン　それも、一部の人がこっそり入れた仕様らしくて。

かややん　作った本人だけがニヤニヤしてるってわけですね。

サオヘン　そう。そのようなことはね、ニンドリも見習わなくちゃいかんと思うよ。本当に。

ゼルダの進化にさらなる期待

サオヘン　このソフトが出て、いちばんショックを受けてるのは、もしかするとゲームクリエイターだと思うんです。「やる気をなくした」って話はよく聞くし、なかにも「開発者を嫉妬した」なんて話もあって。

橋本　N64の『マリオ』のときとおんなじじゃないですか。これ以上のもの作らなきゃいけないっていう・・・。それに今回は、半端じゃない開発費がかかってると思いますよ。

サオヘン　でも、『シェンムー』より安いと思いますよ、たぶん（笑）。

小島　お金さえあればって話でもないですからね。

サオヘン　本当にスゴイ才能が育ってますよね。これを1年半で作ったっていうのはすごいと思う。

高島　100人以上で作ったって聞きましたけど、そんな大所帯で作ってるとは思えないまとまりですよね。大作って、分業化するからどうしても寄せ集め感ってあるじゃないですか。でも、これはすべての方向性がひとつを向いてるって感じがする。

サオヘン　目標が一緒で、ぶれがないんでしょう。ただひとつ不幸があるとしたら、『風のタクト』は2002年末に出すことを宿命づけられていたこと。もし、もっと開発の時間があったら、更にとんでもないものになってたかもしれない。でも逆に、それが楽しみでもあるんですね。今回やり残したことがまだたくさんあるだろうし、それがある限り、『ゼルダ』の進化はまだまだ続くと思うんですよ。

この座談会は編集部のあるビルのB1Fにある「酒・喰　うお・みっつ」で収録しました。魚・野菜が中心の和食創作が豊富で、編集部もよく愛用しているお店です。

東京都千代田区麹町4-2 第二麹町ビルB1
有楽町線麹町駅　徒歩1分
御予約お問合せ　TEL.0120-047-547

ハミダシ質問箱

GCのシルバーの売れ行きはどうですか？（東京都・倉田有理子さん）

とても好調ですね。お店によっては、これまでのカラーは値引きして売ってるのに、シルバーだけは定価で販売してるところもあるようで、その意味でもこの色の人気の高さを裏付けてると言えるでしょうね。（広報）

任天堂公式Q&A　読者のギモンに答えます

任天堂の質問箱

にんてんどうのしつもんばこ　第83回

質問箱の読み方　読者からの質問を、編集部サオヘンが代表して任天堂関係者に聞く、このコーナー。回答は任天堂企画部のHさんです。

新年あけましておめでとうございます！この「質問箱」のコーナーもおかげさんで8年目を迎えるんだけど、新年のご挨拶は今回が初めてなんです。だって、21日発売で「あけまして…」なんて言うのは遅すぎでしょ？　月2回刊の効力はこんなところにも現れてるんですね。さて、2003年最初の質問箱。企画部のHさん、今年こそは正体を明らかにすることになるんでしょうか？

しつもんのナビゲーター

サオヘン　左尾昭典（さおあきのり）。ニンドリ編集長。1957年福岡県生まれ。正月は、国立競技場で大学ラグビーの応援した以外は、お酒を飲みながらリンクと冒険。インタビューのために『ポケモン』もしっかりプレイ。

任天堂キャラクターずかん 34

CHARACTER DATA FILE — No.34

ダルニア

英名／Darunia

『ゼルダ』シリーズで登場するキャラのなかでも、癒し系として1、2を争うゴロン族。その大親分として『ゼルダの伝説 時のオカリナ』（1998年／N64）で登場したのが、今回紹介のダルニア。義理人情に厚く、ダンスが得意だったが、前号のサリアと同じく「賢者」のひとりとして、『風のタクト』では伝説のステンドグラスに。ちなみにゴロンの末裔？らしきキャラはしっかり登場しているぞ。

こんごうのワンショット

秋葉原のお店の試遊台に貼ってあった『風のタクト』シール。写真ではわかりにくいけど、立体的なシールになっていて、とってもいい感じ。市販してくんないかな？

Question 1　NEW YEAR MESSAGE ①

2003年の任天堂の意気込みを聞かせて！

宮崎県・星の狐さん

A　任天堂にしかできない娯楽を提供していきます！

2002年はハードを伸ばすという意味で、『マリオサンシャイン』や『ゼルダ』など、任天堂を代表するゲームの最新作をテンポよく出していく必要があったわけです。宮本は早くから、2002年にこの2本のソフトを出しますという約束もしてましたし、その約束を守った年でもあったわけですね。で、2003年はどうかというと、『どうぶつの森+』や『ピクミン』のような続編はもちろん、『マリオ128』に代表されるような、キューブならではの、まったく新しい新機軸と言えるようなゲームにもチャレンジしていきたい年、と考えています。それにキューブとGBアドバンスをつなげた、これまでにない新しいゲーム体験をしていただけると思いますし、これまで以上にみなさんに驚いていただけるよう、がんばっていきますので、ぜひ注目していただきたいですね。なかには「2002年にソフトを出しすぎて大丈夫？」なんて声があるようですが、大丈夫です！　任天堂はファミコン誕生から20年間も魅力的なソフトを作り続けてる企業です。期待してください！（広報）

☞ 今年はファミコン20周年。なので、ぜひ記念イベントを開いてほしいところなんだけど、任天堂はそのようなことを積極的にやるような会社じゃないのだ。でも、岩田さんが社長になったことだし、何かやってくれるかも？

今年こそは、宮本さんの独占インタビューを！

Question 2　大絶賛好評発売中！①

『風のタクト』の売上げは好調ですか？

広島県・ファル夫さん

A　もちろん好調です！

でも、実は現時点で正確な販売本数はわからないんです。というのも、『ゼルダの伝説 風のタクト』は、他の任天堂ソフトと年齢層が多少違うこともあって、お店によるばらつきが大きいようなんです。任天堂ソフトは他のゲームソフトと比べて長期にわたって売れていくので、今度の『ゼルダ』がどれくらい売れたかのコメントについては、年末年始の商戦の状況をみてから回答したいと考えています。（広報）

☛ この年末商戦は、GBアドバンス&『ポケモン』の売れ行きが、キューブやPS2などと比べても圧倒的によかったようなのだ。『ルビー・サファイア』はすでにダブルミリオン（200万本）を突破したことは、前号でお伝えした通りだけど、その勢いがしばらく止まる気配はなし。ゲームキューブの最大のライバルは、もしかしたら『ポケモン』だったりして？

『風のタクト』の発売日に秋葉原に取材に行ったのだけど、大きな行列にいたらなかったのだ。予約した人が多くて、朝から並ぶ必要もなかったってことなんでしょうね

Question 3　大絶賛好評発売中！②

『風のタクト』の反響はどうですか？

神奈川県・慶次☆さん

A　大絶賛されてますね（笑）。

もちろん自信作でもありましたから、このような好評価をいただくのは間違いないだろうと確信はしていました。でも、その反響の内容がとても凄くて、「これまでのゲームと次元が違う」とか、「心を揺さぶられました」とか、「ゲームでこんなにワクワクしたのは久しぶり」だとか、もう恐いくらい（笑）。前から「世界最高傑作です！」とお伝えしていましたが、まさにそんな評価をユーザーさんにしていただけてるという感じですね。ただ、「これだけ面白いと、今後、『風のタクト』を超える作品が出てくるのか」という心配する人もいるみたいで（笑）。そのような意見は、『時のオカリナ』（1998年／N64）が出たときにもありましたよね？（笑）。任天堂はこれからも新鮮で、ドキドキワクワクするような遊びをお届けしていきます！（広報）

☛ 『風のタクト』の発売後、会う人、会う人に「どこまで進んだの？」を挨拶がわりにしていて、そこで情報交換したり、感想を言い合ったりするのが、とても楽しいのだ。つくづくゲームって、コミュニケーションを喚起するメディアなんだなあと実感。読者のみなさんのなかにも、ゲームについて語る喜びを感じてる人、けっこう多いはず。そこで、ニンドリでは「なんでもランキング」（41ページ）をやることになったので、どんどん感想を書いて送ってほしい。任天堂公式のレアなゼルダTシャツが当たるかもよ？

森の妖精マコレ。今作では彼の人気が高そうな感じ

Question 4　大絶賛好評発売中！③

チンクルの言う「シーキュー」って、どういう意味ですか？

千葉県・くるみさん

A　ハム無線で使われる専門用語です。

「CQ」とは「各局」という意味で、不特定の人に呼びかけるときに使う言葉のようですね。「Call to Quarters」の略なんですが、実は企画部のK君がインターネットで調べてくれたんです（笑）。それにしても今回、GBアドバンスをつないで、チンクルを呼び出すことを必須にしてるユーザーさんがかなりいるようですね。もう、チンクルなしでは冒険できないような感じになってるみたいで（笑）。チンクルシステムを使わないと、発生しないイベントも実はありますので、ゲームをクリアするのに必須ではないとはいえ、やっぱりGBアドバンスとGC-GBAケーブルがあると、より一層『風のタクト』を楽しめること、間違いなしです。たとえばチンクル島に行くと、3人の色違いチンクルがいますが、4人目を見つけるにはGBアドバンスが必要になるんです。具体的にどうなるというお話はしませんが、もしGBアドバンスをお持ちでなければ、友だちから借りてでも、新しいシステムを体験してほしいと思いますね。（広報）

☛ 3月に発売予定のGBA版『神々のトライフォース』。このソフトと『風のタクト』がつながったら、もっとうれしかったんだけど…。でも、チンクルシステムだけでも、充分すぎるほど楽しめるようになっている。「チンクルのヒントなんかいらない」という人も、ぜひ一度はつないでみてね。

『ムジュラの仮面』の人気ランキングでは7位だったチンクル。今回は「兄弟」の登場で、順位を大きく上げるか？

Question 5　2003年もツブヨリ

ズバリ、2003年の目玉ソフトは何ですか？

福岡県・トロさん

A　やっぱり『メトロイドプライム』でしょうか。

その他にも、ソフトメーカーさんとのコラボレーションということで、『F-ZERO GC』や『スターフォックスGC』などが発売される予定ですし、スクウェアさんとゲームデザイナーズスタジオさんの『ファイナルファンタジー クリスタルクロニクル』も登場することになってますしね。もちろん任天堂からも、2月7日発売の『ニンテンドーパズルコレクション』を皮切りに、『メトロイドプライム』、そのあとも、毎月のようにキューブソフトをリリースする予定になっています。また、カプコンさんからも新作のゲームキューブソフトが出てきますし、何度も言ってることですが、目玉のソフトを「これ1本」に絞るのはとても難しいですよね。もちろん、未発表の任天堂ソフトもあって、これからもどんどん期待作が出てきますので、楽しみにしてくださいね。（広報）

☛ 2月に発売予定の『メトロイドプライム』の海外版に、編集部中植とかややんがハマり中。「あのような自分視点のゲームでは最高峰」とのことで、日本での発売がとても楽しみなのだ。『スマブラ』で初めてサムスの存在を知った人たちも、9年ぶりに登場する『メトロイド』の世界をぜひ体験してみてね。

GBAの『メトロイドフュージョン』は、セントバレンタインデー（2月14日）の発売が決定！ メトロイドファンは9年待った甲斐があったって感じ？

ハミダシ質問箱

『メトロイドプライム』のCMはいつごろはじまるの？（長野県・黒山猫さん）

いま、広告代理店さんと、CMの内容についてつめてる段階です。放送日は確定してないんですけど、発売の2週間くらい前からテレビで見られるようになるでしょうね。（広報）

ハミダシ質問箱

『マリオテニスGC』と『マリオゴルフGC』はいつ発売するの?(沖縄県・まっしろしろすけさん)

まだ発売日は言えないんですけど、ビックリするようなデキになってるんですよ~!「こんなのこれまでなかった!」って、きっと目からウロコが落ちると思いますよ。(広報)

Question 6 ♪アナタに~したがい~つくします~

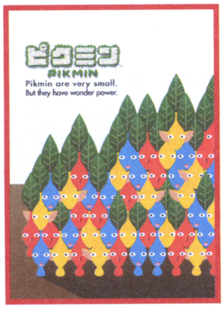
『ピクミン』の続編はいつごろ出るんですか?

徳島県・ネコズキさん

A いつごろがいいですか?(笑)。

『ピクミン』ってゲームは季節モノではないので、いつ発売してもいいソフトではありますよね…。それに宮本も「2002年末に出すつもりだった」と言ってますので、そんなにお待たせしないで、発売できるかもしれません。かも、ですよ(笑)。それにしても『ピクミン』の操作感ってやみつきになりますよね。ピクミンをしゃあ~っと集めて、ピピピッと飛ばして、ぼあ~んって敵をやっつけて、「ああ、気持ちいい~」って感じで、触っているだけでもホントに心地よいゲームですよね(笑)。1年前に発売されたソフトだと言うのに、そのような手触り感がまだ残っていて、やっぱり早く続編を楽しみたいというのは、私も同じなんです(笑)。『ピクミン2』は、いろいろと新しいことも考えているようですから、正式な発表をもう少しお待ちくださいね。(広報)

☞ 『風のタクト』が発売されて、このソフトに関わっていたたくさんのスタッフたちは、『ピクミン』チームに合流して、これから仕上げにかかるって感じでしょうか。この広い宇宙のどこかにいそうな、へんてこな生き物たちとの遭遇がいまから楽しみです。



働き者だけど、ちょっとおバカさんなところもあって、そこがまた憎めないのがピクミン。CMも「愛のうた2」になるのかな?

Question 7 ニンテンドーゲームキューブ

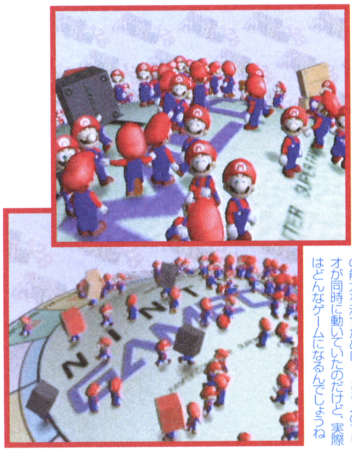
『マリオ128』ってどんなゲームなんですか?

神奈川県・ナオミさん

A まだ、ヒミツです(笑)。

でも、宮本によると、このゲームでは、『マリオサンシャイン』にはなかった「新しさ」を感じてもらえるものを、と言ってますから、それがどんなモノになるのか…。まあ、手触りを大事にしたゲームになることは間違いないでしょうけど、乞うご期待です! 話は変わりますが、宮本はいま、「バウリンガル」に興味があるようなんです。この、イヌの言葉を通訳する機械を「やっと手に入れた」なんて言ってましたしね(笑)。もともと任天堂は、テレビゲームだけでなく、いろいろなアイデアをいろんなカタチで実現する会社なんです。テレビゲームメーカーというより、娯楽企業なんですね。なので、「バウリンガル」のような商品が、任天堂から出てきてもおかしくはないわけですが、現状では、ゲームキューブやGBアドバンスのソフトづくりに注力していく必要があるわけです。ですが、テレビゲームにも「バウリンガル」的なアイデアを持ち込むことは可能なわけで、その意味で、『マリオ128』も、これまでのアクションゲームの常識を覆すような、斬新なゲームになる可能性が高いでしょうね。(広報)

☞ 宮本さんの家で飼っている犬の名前は「ピック」。趣味のギターと『ピクミン』にちなんで命名されたようなのだ。宮本さんは、その愛犬ピックと、バウリンガルを使って会話しながら、新しいゲームのアイデアを考えてるのかもしれない。というわけで、今年の宮本さんの動向にも注目しましょ。



2000年の新製品発表会で公開されたマリオ128の画像。キューブの能力を示すために、128人のマリオが同時に動いていたのだけど、実際はどんなゲームになるんでしょうね

Question 8 ニンテンドーゲームキューブ

『GIFTPIA』ってどんなゲームですか?

福島県・ポケルスさん

A 次号では情報をお届けする予定です。

この『GIFTPIA』は、もともと任天堂以外のハードで『ムーン』というゲームをつくっていたスキップという会社との、共同で製作しているゲームなんです。これまで『GIFTPIA』に関して、E3やニンテンドーブックでちょこっと出しただけで、「いろんな人の願いを叶えることで大人になっていくRPG」というくらいしか発表してこなかったんですが、早い時期からいろんな情報を明らかにするより、みなさんに『「GIFTPIA」ってどんなゲームなんだろう?』って、あれこれ推測していただくのも面白いんじゃないかと思います(笑)。このソフトのことを付け加えて言うなら、「子どもの心を持った大人に遊んで欲しいゲーム」だと言えるでしょう。だからと言って、子どもには遊べないと言ってるわけでは決してありません(笑)。次号から徐々に画面を公開しますので、楽しみにしてくださいね。(広報)

☞ スキップのホームページでは、年末より情報を公開するようになっていて、お便りをユーザーさんから募集したりするなど、おもしろいことをいろいろやろうとしているみたい。インターネットに接続できる人は要チェックだぞ。

スキップのホームページ。すでに『GIFTPIA』のロゴもできてるのだ(www.skiptokyo.com)

Question 9 強者のウィークポイント

任天堂の弱点は何でしょうか?

茨城県・否苦民さん

A あえて言えば…。

娯楽商品というものは、みなさんの生活に必要不可欠なものではありませんから、エンターテインメント産業であること自体が弱点と言えるかもしれませんね。生活必需品ではないテレビゲームは、ユーザーのみなさんに飽きられたらおしまいなんです。5年先、10年先のこの業界がどうなってるのか、まったく予想がつかないんです。だから、常に将来への危機感をもちつつ、事業を展開しているわけですね。でも、逆に考えると、なくてもぜんぜん困らないことを商いにしているからこそ、このビジネス自体が面白いですし、人々の心や生活を豊かにするという意味では素晴らしい仕事だと思っています。(広報)

☞ 昨年、岩田さんは社長に就任した最初の会見で、10年後のテレビゲームについて、「十字キーと4つのボタンで人々が遊んでいるか疑問」と語っている。20年前に、テレビゲーム業界がいまのように繁栄することを誰もが予想できなかったのと同じように、これから先、この業界がどうなるのか、しっかり見通せる人はたぶんいないのだと思う。「任天堂は、もともとトランプや花札をつくってる会社なんだよね」とは常々言われることだけど、そんなに遠くない将来、「任天堂は、もともとテレビゲームをつくってた会社なんだよね」と言われるようになるようなことも、あり得ない話ではないのだ。

社長就任2年目を迎えた岩田聡さん。この方のインタビューも、今年こそは実現させたいなあ

Question 10　任天堂のお正月

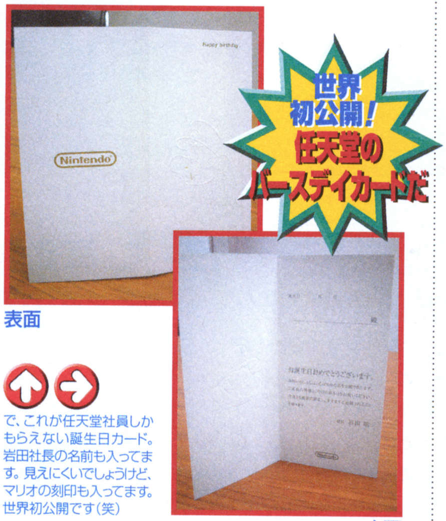
任天堂ではお正月にお年玉がもらえるって本当？

宮城県・魔離尾☆マリオさん

A (テレながら)ホントです(笑)。

新年の初出社日に、金額は具体的には言えないですけど、会社の帰りに軽くお酒を呑みにいけるような(笑)、それくらいのお年玉がもらえるんです。任天堂に入社して初めてお年玉をもらったとき、「へえ、会社員でもお年玉ってもらえるんだ～」って思ったんですけど、家に帰って親にそのことを言ったら、すごく驚かれたのを覚えてます(笑)。でも、いくつになっても、お年玉をもらうのって、ウレシイものですよね。あと、誕生日にはケーキかアイスクリームのどちらかを選べて、図書券ももらえるんです。実は私、12月が誕生日だったので、もらったばかりなんですね(笑)。

☞ いいな～、お年玉。普通会社員になるとお年玉ってもらえないもんだけど、50歳になったばかりの宮本さんももらってるんでしょうか(専務だから、もらえないないかな？)。で、仮に1人1万円のお年玉が出ているとすれば、任天堂社員は約1000人いるから…。なんと、総額1000万円のお年玉になるのだ！ 凄い！ 凄すぎる!! この話を読んで、「ワタシも任天堂の社員になりたいっ！」って、考えた若い読者さん、きっと多いだろうな。



表面　中面

で、これが任天堂社員しかもらえない誕生日カード。岩田社長の名前も入ってます。見えにくいでしょうけど、マリオの刻印も入ってます。世界初公開です(笑)

Question 11　NEW YEAR MESSAGE ②

Hさんの2003年の抱負は何ですか？

北海道・如月花鏡さん

A 5キロやせるのが目標です(笑)。

あ、違うか(笑)。これまでと同じように仕事に前向きに取り組んでいければと考えています。実は私、今年で入社10年目を迎えるんです。それで、ちょっと照れくさい話なんですけど、いまだに会社にくるとき、本社ビルの「Nintendo」ロゴを見上げると、「ホントにここで働いてるんだなあ」という気持ちになることがあって(笑)。入社前は、ファミコンのいちユーザーで、もちろん任天堂ファンでもあったわけです。ニンドリの読者さんと同じように「任天堂ゲームが好きだ」って思って、普通にテレビゲームを遊んできたような人間が、いまこうやって10年もこの会社で働くことができてるわけです。なので、やっぱり感謝の気持ちは忘れないようにしなきゃあいけないなと思います。自分がかつていちユーザーであったことを忘れずに、その気持ちを仕事に活かしていければと考えているんです。これからもみなさんに楽しんでいただけるよう頑張ってまいりますので、今年も任天堂をどうぞよろしくお願いします！(広報)

☞ 新年スペシャル大サービスってことで、今回は広報さんのイニシャルお教えしましょう。M.Hさんというのが正解。今年の「質問箱」の抱負としては、いつもていねいに質問に答えてくれてるM.Hさんの本名はもちろん、正面から撮った写真も公開して、読者のみなさんにもっと任天堂という会社を身近に感じてほしいと思ってるのだ。というわけで、ニンドリともども、今年もよろしく！

M.Hさんの胸に輝く「Nintendo」のロゴ。この作業着は入社したときに2着支給されるんだとか。もちろん会社を辞めるときは返さなきゃいけないようになっているとか

ハミダシニュース

GBプレーヤーとGCソフトの連動企画を出す予定は？(東京都・坂脇白火さん)

まだ、具体的な話は聞いていませんが、開発者のほうでは、もちろんいろんなことを考えてるでしょう。(広報)

「任天堂の質問箱」質問大募集！

みなさんの任天堂に対する質問を送ってね。キューブやGBA、昔のハード、ソフトやキャラクター、CMの話まで、任天堂に関係のある質問ならなんでもOK。ハガキやファクスで質問を送ってくる場合は、1枚の紙に質問をいくつ書いてもいいのだよ。

あて先はこちら!!

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8階
ニンドリ編集部「任天堂の質問箱」係
FAXもOKだよん ➜03(3556)3287

任天堂の似顔絵箱

任天堂の大黒柱、岩田さん、宮本さん、そしてハル研の桜井さんです(神奈川県・緋城焔さん)

ホッホーイ! ホッホーイ!

ゲームでしか味わえない生活がある!

どうぶつの森+ 村じまんフェスタ+

ひとりよりふたり

広めよう『森+』の輪 Vol.12

作品募集中!

みんなで『どうぶつの森』を楽しもう！みなさんの村の様子を、紹介&募集しています。海外版の森も紹介！

謹んで新春のお慶びを申し上げます。

新しい年の幕開けですね。そういえば昨年、『森』ライフの日記をつけようと思って青チェックのノートを買いました。…三日坊主でしたねえ。今年こそは続けようかなって…やっぱ、ムリかなぁ。

みなさんの生活ぶりも、ニンドリの中に残しちゃいましょう。ご応募、お待ちしています！

謹賀新年!

コタツでテレビ見ながらみかんを食べる。これこそ日本のお正月ですよね。普段は洋風のお部屋にしているみなさんも、ちょっとお正月らしく模様替えをしてみてはいかがですか? 気分が出ますよ〜。

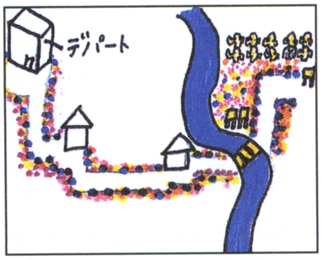
どうぶつの村から

東京都／**hintenbo**さん

ノートに写真を貼り、絵や文章を書いて紹介パンフレットを作ってくれました。1冊全部が埋められているわけではないのが残念ですけれど(笑)。「このあとの白紙はもったいないので自由に使ってください」だって。…いいの?　って、もう使っちゃったけど。

さて、紹介ノートの内容はというと、デザイン看板などを利用して、いろいろと面白いこともやってくれてます。特にサッカーゴール。これはいいなぁ！

↑2階は「CMのあいつら」。白い自販機があるのがポイントですね。飲んでます(笑)



↑デパートまでのびている「フラワーロード」を図にしてくれました。通りたい！

↑らくがきの看板を作って「マリサンごっこ」。マリオの服は、ちゃんと帽子も

↑写真がなかったので図を元に再現してみたサッカーゴール。PK戦とかで遊べそう

交番のおまわりさん

埼玉県／**横田弘美**さん

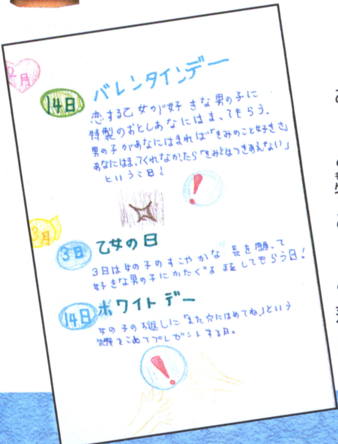
「交番でおまわりさんAを発見しました。『どうぶつの森』好きなおまわりさんがいるのか、単にかわいいから置いてあるのかは謎です。」

あっ！いぬのおまわりさん

「いぬのおまわりさんは、今日も忠実に職務遂行中でした。」とのことです。さりげなく素敵。道をたずねに行きたくなりますね！

おとしあなは愛情表現?

埼玉県／**トモ**さん



送られてきたのは『ふぁふぁぁ村観光ガイドブック』。村の行事がいろいろと書いてありました。内容を抜粋で紹介しますね。

「ゴミの日。ゴミすてばにゴミを捨てると次の日ゴミが倍になって返ってくる日。物は大切にしましょう」。えっ、どういうことよ? ちょっと違うんでない?!

「村長さんの日。村長さんに愛を込め落とし穴にはまってもらう日」…。どうやら落とし穴は愛情表現の一種なんだとか。バレンタインの日は大変そうです。

 ©Nintendo 2001

巻き物

愛知県／
ハッピー村のゆりあさん

なんと送られてきたのは、約1メートルの巻き物！ 巻き物をひらく前に手を洗い、「ニンドリャー」と3回となえなければいけないらしいです。なんのこっちゃ。さてさて、かんじんの内容は…？

～巻物のあらすじ～

ここはハッピー村。よく住民たちがケンカしたり暗い顔をして歩く村でもある(本当)。いま、そのハッピー村が雑草に制覇されていた。

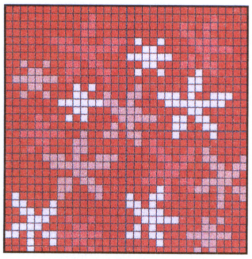
それにたえきれず立ち上がった住民がひとり現れた。その名は「ゆりあ」！ 彼女は、いろんな土地に花や緑をふやし、雑草たちを退治している。

雑草からなんとか逃れたハッピー村の暮らしを、この巻き物でどうぞじっくりと楽しんでください。

↑内容は部屋の紹介など。これは「なんとなくいいなー」と思って作った2階のお部屋だって。…うん、砂漠に冷蔵庫があるって便利そうだね！

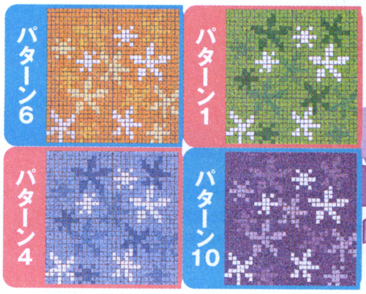
南国のはながら

兵庫県／辻井順子さん



『スーパーマリオサンシャイン』のモンテ族のワンピースの模様をモチーフに作ったのだとか。島に行くときなんてピッタリ！ とてもキレイにできてますね。

左のものは、パレットパターン7。パレットをかえれば、こんなにカラフルな模様ができちゃいます。



海外版の『森+』『Animal Crossing』

今回は、海外版のちょこちょこっとした変更点や、うらやましい機能をお見せします！ 住民紹介は、もちろん今年の干支であるヒツジのみなさん。そして、日本では名前がついていないおまわりさんにも名前がついてるんです。一緒に紹介しますね。

↑郵便局には、カードeを読み込むための機械が。これは便利！

↑『エキサイトバイク』もあります。しかもGBAで遊ぶこともできる！

↑交番の貼り紙や看板が、なぜだかちょっと違います。わかる？

↑ふくびきの時のたぬきちはこんな格好。エプロンにサンバイザー！

↑リセットさんはオーバーオールを着用。作業着というわけですね。トンネル掘ってるし

↑ちなみに電源を入れた時のロゴ。あ、赤い。ちょっとこわいです

賞品はゲームキューブバッグ！ レアすぎてヤバくない？

●村の様子を、ビデオや写真に撮って送ってください

デザイン、部屋のレイアウトはもちろん、家族で楽しく遊んでいる様子などでもオッケー。「こんな風に遊んでるよ！」と自慢できるようなもの待ってます。

●おうちや町で見かけた森っぽいモノを写真に撮って送ってください

その他、手作りな森なんかもいいですね。アイディア次第で何でもアリです。

毎月ひとり、たぬきち賞を選出します。賞品はゲームキューブバッグ！ また、掲載された方全員にスターフォックスアドベンチャーのTシャツを差し上げます。しめきりは月末必着です。作品の返却はできません。

スターフォックスTシャツも！

あて先

〒102-0083
東京都千代田区
こうじ町4-2
第二こうじ町ビル8F
ニンテンドードリーム
編集部
「村じまんフェスタ」係

〆切は月末必着

一富士、二鷹、三なすび。初夢に出てくると縁起がいいものの順番って言うよねえ。ボクはナスの夢が一番うれしいけどなぁ～、だのら。

※画面写真は読者からのビデオ投稿を撮影したものです。実際のゲーム画面よりも画質が落ちていることをご了承下さい。

●ポケモンファンのための情報ページ●

トランセル種市 PRESENTS! ポケモン堂 赤

NO.00012

2003年の「ポケモン堂」はデザインも一新してリニューアル！ とはいっても、中身はそんなに変わってないけどね…。今年も私、トランセル種市が最新情報をお届けするよ！

トピックス マクドナルドのハッピーセットでポケモンカードがもらえるぞ

1月17日～2月6日まで、全国のマクドナルド店舗にてハッピーセットを購入すると、「マクドナルドオリジナル ポケモンカードゲームADV」がもれなくもらえる。カードは全5種類で、すべて『ルビー・サファイア』に登場する新ポケモンのカードなのだ。

ハッピーセットにはおもちゃもついてくる！

上記の期間中のハッピーセットは、「ポケモンカード」だけでなく通常のおもちゃもついてくる。カードはこの期間でしか入手できない限定カードなのだ。

＊詳細＊

マクドナルドオリジナル ポケモンカードゲームADV

実施期間： 1月17日（金）～2月6日（木）

実施場所： 日本全国のマクドナルド店舗（一部店舗をのぞく）

※カードはなくなりしだい配布終了

カードとおもちゃが両方もらえる

⬆前回は配布が終了する店舗が続出だったとか!? 近くのマクドナルドへ走れ！

全5種類のカード

すべて『ルビー・サファイア』に登場するポケモンで、今後発売予定のカードよりも前の登場となる。この中から1枚がついてきて、どのカードが当たるかはもらってからのお楽しみだ。

イベント 「むげんのチケット」で登場するポケモンの詳細が判明!?

前号でお届けした「むげんのチケット」に関する続報。1月19日から全国4会場で開催される「次世代ワールドホビーフェア」にて『ルビー・サファイア』のカートリッジとGBA本体を持っていくと先着で「むげんのチケット」というどうぐがもらえるのだが、このチケットを持っていると貴重などうぐを持ったラティアス＆ラティオスに出会えるらしい？ いったいどんなどうぐを持っているのかな？

ふしぎなどうぐを持ったラティアス&ラティオス!?

●詳 細●

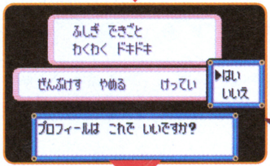
- 右記の条件を満たしたカートリッジとGBA本体が必要
- 次世代ワールドホビーフェアでは1日先着5000人に配布
- ポケモンセンターでも2月3日から3月2日まで配布

「むげんのチケット」に関する問い合わせ
ポケモンカスタマーサポートセンター
0120-049-725

イベントに行く前のカートリッジの準備

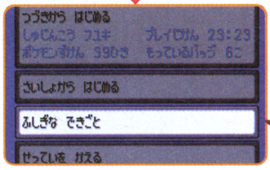
❶ バッジを5つ集めておく

ジムリーダーを倒した証であるバッジを5つ以上集めよう。5人目のジムリーダーは、主人公のパパでもあるセンリ。バッジの数は、スタートボタンのメニューから自分の名前を選べば確認できるぞ。



❷ トウカシティでプロフィールを入力する

バッジを5つ集めたらトウカシティのポケモンセンター1階に行き、パソコンの横にいる人に話し掛けよう。プロフィールを聞かれるので、「ふしぎ できごと わくわく ドキドキ」と間違わずに答えよう。



❸「ふしぎなできごと」を出現させる

プロフィールを入力すると「ふしぎなできごとクラブ」のことについて教えてもらえる。ここでレポートして再スタート後、タイトル画面のあとで「ふしぎなできごと」の項目が追加されていれば準備OK！

©2001,2002 Pokémon/Nintendo. ©1995-2002 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ·©2002 Pokémon. ©1995-2002 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK©2001 Nintendo/Creatures Inc./HAL Laboratory,Inc. Pokémon・ポケモンは任天堂・クリーチャーズ・ゲームフリークの登録商標です

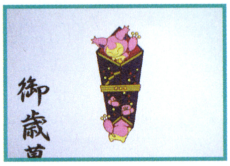
ミュージック TVアニメ新テーマ曲が発売

11月21日よりオン・エア中の、「ポケットモンスターアドバンス・ジェネレーション」のオープニング&エンディングテーマが収録されたCDが、1月29日にメディアファクトリーから発売される。OP曲は四字熟語がいっぱい登場するけど、みんな意味知ってる？

●収録曲●
・OPテーマ「アドバンス・アドベンチャー」
作詞：GARDEN　作曲・編曲：たなかひろかず　歌：GARDEN
・EDテーマ「そこに空があるから」
作詞：渡辺なつみ　作曲：三留一純
編曲：恩田直幸　歌：江崎とし子
・12cmマキシシングル全10曲　¥1,300

トピックス 恒例！ゲームフリークのお歳暮

今年も(株)ゲームフリークさんから編集部にお歳暮が届きました。毎回楽しみなオリジナルの熨斗には、エネコがデザインされていたぞ。



←パッと見だと意外にわからないけど…

←↑もちろん『ルビー・サファイア』に登場する新ポケモンだ

月2回刊 ポケモンセンターだより

●ポケモンセンタートウキョー●
東京都中央区日本橋3-2-5　川崎定徳ビル1F　☎03-5200-0707
●ポケモンセンターオーサカ●
大阪市北区中崎西2-4-12　梅田センタービルB1　☎06-6373-8080
●ポケモンセンターナゴヤ●
名古屋市東区東桜1-11-1　オアシス21　☎052-950-0758
●ポケモンセンターオンライン●
http://www.pokemoncenter-online.com

ポケドールの缶バッジ&ハンカチが登場

人気のポケドールシリーズは、ぬいぐるみ以外のグッズも充実している。今回はいっぱい付けたくなる「缶バッジ」と、出先で1つ持っていると重宝する「タオルハンカチ」を紹介するぞ。

缶バッジ

↑独特のタッチで描かれた特製缶バッジ。価格は1コ180円と680円の2種類

タオルハンカチ

↑周りがチェックの布地巻になっていているのが特徴。全4種類で価格は450円

ワンポイントの刺繍入り
ワンポイントでポケドールのイラストの刺繍が入っている。刺繍が目立つようなデザインが特徴だ

不定期連載コラム ポケモンエピソード　タネ&ピカ本番に挑む！

1996年7月（だったと思う）に「64マリオスタジアム」の番組内に登場した「ポケモンリーグ」という新コーナー。実はこのコーナーに私のブレーンとして、編集部員Kがピカチュウの着ぐるみに入ってアドバイスを送っていたのは前号のこのコーナーの通り。しかしこの連携、初めはうまくかみ合わなかった。

子供たちが実際に対戦をしているときは、渡辺徹さんをはじめ私たちは、別の場所でモニターを見ながら実況&解説を行っている。もちろんコーナー開始当初は、徹さんたちはポケモンの名前やわざの名前など知るわけもなく、必然的に私に求められるコメントの比重はかなり大きかった。しかし、肝心の私も一夜漬け程度の知識しかなく、そんな期待に応えられるわけがない。そこで我が『ポケモン』の師匠、ピカチュウの中にいる編集部員Kのナイスコメントに期待するはずだったのだが…。「すご～く考えたら、じ、実況中ってマイクに声入っちゃうから、あいつしゃべれないじゃん…」

やっぱり6年前、私もKも若く、詰めが甘かった…。まあでもしょうがない、ポジティブシンキングだ。実況は何とかしよう、間違ってもいいだろう。対戦が終わった後の「締めのコメント」はビシッとKに決めてもらおう。たのむぞ、K！

（対戦直前の会話）

タネ「実況中はもうしょうがないからさ…（かなりこの時点で泣きそう）、締めのコメント頼むよ」

K「あのさ、オレってお前や徹さんたちの後ろに立つじゃん？　しかもさ、このピカチュウの目、視界すごく悪いんだよ。たぶん横に回りこんでモニター見ることになるんだろうけど、ほとんど見えないだろうから、コメントしようがないな…」

タネ「…（ガビーン！）」

初収録は緊張とショックで、記憶が飛んでいます。何を言ったのかも覚えていないのが事実…。

ちなみに私が結婚したときに、当時「64マリオスタジアム」のADだった方に「種市の初体験」というタイトルで、初収録の放送が収められたビデオをもらったのですが、そんなもの見れるわけがありません。

↑次号は「種市の初体験」ビデオ鑑賞報告！

©Nintendo·Creatures·GAME FREAK·TV Tokyo·ShoPro·JR Kikaku©Pokemon

珠玉のお年玉プレゼント満載！ドドーンとあげちゃいます！

CAPCOMANIA
カプコマニア

VOL.11 ニンドリ流カプコン応援ページ

カプコン&ニンドリのコラボ連載企画ページ。質問やイラストも募集してます!

カプコンクリエーター応援コーナー 職人の工房

GC新作5タイトルHPアドレス [http://www.capcom.co.jp/gamecube]

キューブの新作5タイトルを開発中のカプコン第四開発部。現場のクリエーターの素顔に迫る突撃コーナー!! 今回は、三上さん、小林さん、柴田さんの仕事場のデスクを見せてもらいました。普段はどんな環境で仕事をしてるのかな?

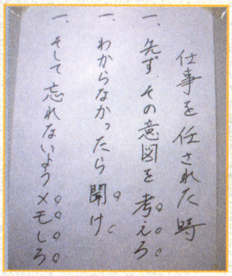
『P.N.03』ディレクター 『Killer 7』プロデューサー 第四開発部部長 三上 真司さん

↑『デッド フェニックス』ディレクターの加藤さんの、演歌歌手風ポスターがイカしてます

個性的な第四開発部のクリエーターたちを束ねつつ、自らもディレクター&プロデューサーとして忙しい毎日を送る三上さん。取材当日も、残念ながら会議中ということで席にはいませんでした。机の上には所狭しと、資料やグッズ、趣味の腕時計が置かれていて、とってもにぎやか。しっかりプレゼントだけはもらってきました。

←以前にも紹介した、ターミネーター三上さん。ハリウッドで作った合成写真なのだ

↓机の脇にはキックボードが。三上さんが乗ってるの!?



↑第四開発部の入口に貼ってある、三上さんのありがたいお言葉。大事なコトです!

↑『バイオハザード』リストウォッチ、パリーバートンモデル。定価ン万円で、600本限定生産の価値ある逸品をプレゼント!!

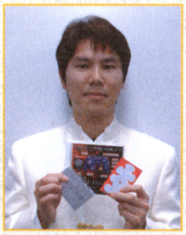
『biohazard4』『P.N.03』プロデューサー 小林 裕幸さん

↑『P.N.03』のイラストが貼ってある小林さんのデスク。いかにも開発進行中って感じです

部長の三上さんにも容赦はしないという鬼(!?)プロデューサーの小林さん。『bio4』と『P.N.03』を同時進行で制作中なのだ。机の上はキレイでした。さすがは敏腕プロデューサー!

←机の上に置かれたアイテムBOX。『バイオ』っぽいですが、中身は文房具でした

➡なぜかジオン軍の旗が飾ってある第四開発部。矢印の所が小林さんのデスクだ



↑『biohazard』の体験版と非売品の特性名刺入れ&新作5タイトルのロゴ入りメダルのセットを3名様に

『biohazard4』ディレクター 柴田 洋さん

「もがき」がキーワードの『biohazard4』を制作中。ウワサによると、ディレクターの柴田さん自身がいちばんもがいているとか。三上さんからは「人間的に濃い」と言われてしまうことが多いとか…。

↑びしっと整頓されている机。ミステリーの文庫や、資料のビデオがたくさんありました

↑ミステリー文庫「ファントム(ディーン・クーンツ著)」に、柴田さんのサイン入りで1名様にプレゼント

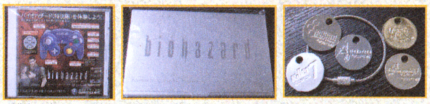
←机の下には、愛用のかわいいリュックと毛布が。この毛布で寝泊まりしてるんです

➡パソコンの影に隠されていた日本酒。会社に泊まったときなどの景気づけに!?

プレゼント NO.1 三上さんのプレゼント バイオハザード腕時計 1名様

←シリアルナンバーがなんと「000/600」。三上さんの為に存在する幻の激レアグッズ

プレゼント NO.2 小林さんのプレゼント 非売品グッズセット 3名様



↑製品版とは違ったシチュエーションが体験できる『biohazard』の特別版、『biohazard』の刻印の入った名刺ケース、新作発表会で配られた新作5タイトルのロゴ入りメダルのセット

プレゼント NO.3 柴田さんのプレゼント 小説「ファントム」 1名様

←柴田さんのサインが入った、ミステリー文庫「ファントム」。上下巻セットで

プレゼントの応募 イラスト、カプコンへの質問など、おハガキ募集しています。「カプコマニア」のプレゼント応募は、右のあて先に、欲しいプレゼントの番号(例:プレゼントNo.2など)を書いてハガキでお送りください。プレゼントの〆切は次号発売日消印有効です。

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階 ニンテンドードリーム編集部「カプコマニア」係 まで

CAP NEW カプコンなんでもニュース かぷにゅう

映画『BIOHAZARD』のDVDが1月24日に発売!!

去年劇場で公開され、大ヒットを記録した映画『BIOHAZARD』が早くもDVDに登場! 主演のミラ・ジョボヴィッチのインタビューや、メイキングビデオなど、70分もの映像特典も収録されているのだ。

プレゼント NO.4

←「バイオハザード」DVDの発売を記念して、特性ジッポライターを3名様にプレゼント!!

『BIOHAZARD』(DVD/本編101分+映像特典70分)
2003年1月24日発売/3800円(税別)
初回生産分のみコレクタブルボックス仕様

ケイ大佐の不定期連載 Vol.02 なにわ珍道中

大阪には、他の地域では見たこともないような、おもしろい物がたくさんあって驚かされる。梅田の地下街にあるロケット(巨大ロケットが置いてあって、待ち合わせ場所になっている)、ビルの屋上にある巨大観覧車などなど。ゲームネタに使えそうだ…なんてチェックしていると、現にネタとして使われたと思われるものを発見! 大阪以外の地域に住んでいる人にとっては、ちょっと感動です。さっそく紹介しよう。

←『ロックマン エグゼ』シリーズの地下鉄の改札口にこんなんあるでしょ。あったんですわ、大阪の地下鉄に。不要雑誌などのリサイクルボックスです。これがモデルだったのかぁ

年始特別 お年玉プレゼント

第1弾 年の初めは、みんなでCatan!

年始と言えばお年玉! ということで、年始特別のプレゼント企画第1弾。今回は、一度遊ぶとやみつきになる「Catan」グッズだ!!

プレゼント NO.6 クリスタル駒 3名様

←おしゃれな非売品のカタン用クリスタル駒と、首からさげられる特性小物入れ

プレゼント NO.5 Catan 3名様

➡戦略と運が勝敗を左右する、ボードゲーム「Catan」。ゲーム業界内でも流行中。4980円で好評発売中

プレゼント NO.7 Catan Tシャツ 5名様

←カタンの資源カードをデザインした特製Tシャツ。「土・木・羊・鉄・麦」の五色のいずれかを

カプイラマニア

➡コスチュームチェンジもかっちょいいんだよね。レベッカかわいいです
石川県/天然裕子さん

←『ロックマン エグゼ』の黒井みゆき。オカルティックな少女だよね
秋田県/柴田祐依子さん

➡『ストIII』シリーズ、いいよねぇ。スティックと同時発売とか…欲しいです!
福岡県/天然裕子さん

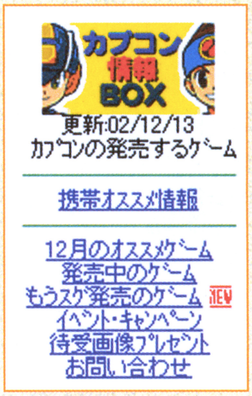
➡プレイした人は必ずハマってしまう面白さ! やらなきゃソンだよね
和歌山県/真咲ねむさん

携帯電話もカプコンづくしでキメちゃおう! ケータイ マニアックス

着メロ&待ち受け画面からオリジナルゲームまで

ゲーム速報がリニューアル! 「カプコン情報BOX」

カプコンの携帯コンテンツが楽しめる「カプコンパーティ」。その中にあった、ゲーム速報のコーナーが「カプコン情報BOX」としてリニューアルしたぞ。発売前のゲーム情報から、イベント・キャンペーン情報まで、充実の内容なのだ。今回はリニューアル記念として、待ち受け画面のプレゼント中。さっそくアクセスしてみよう!



←これからは、携帯さえ持っていればいつでも情報をチェックすることができるのだ

←細かい最新情報を調べることが可能。ゲームだけじゃなくて、イベントやキャンペーンの情報も見られるぞ

←「カプコン着音画報」で配信中の待ち受け画面をプレゼント中。この画面は先月のだけど、今月は…見てのお楽しみ!

アクセス方法

●i-mode :メニューリスト⇨ゲーム⇨ゲーム2⇨ゲーム総合 ⇨カプコンパーク
(「カプコンパーティ」からもアクセスできます。)
●J-SKY : J-フォンメニュー⇨J-スカイメニュー⇨ケイタイゲーム⇨メーカー別リンク ⇨カプコンパーク(「カプセル@カプコン」からもアクセスできます。)
料金:無料(別途通信料金がかかります。)

©CAPCOM CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

新しいセガを知る、聞く、遊ぶ企画満載ページ

セガ魂（仮称）

うららの携帯コンテンツが楽しめるのはJフォンだけ。でもソニックカフェはiモードだけ。どちらを選ぶかセガファンには悩ましいところ。担は両方持ってますけど。

SPECIAL THANKS

SEGA®

キカクNo.1 セガを応援するどころか全力で戦う型破り企画!!

アイアイで挑戦!! セガ破り

『スーパーモンキーボール2』のパーティゲームの中から毎号1本を選んで、セガの各開発スタジオと戦っていくこのコーナー。リニューアル号から始まったこの企画も最初は負けてばかりで、もしかしてこのまま全敗？ と思った時期も…と感慨にふける間もなく、ラストは編集部から高島＋年末進行で前号の校了をしているケイ大佐に代わりマッスル・イガリンが出陣!!

セガ破りのオキテ

原則的に編集部2名対開発スタジオ2名で対戦。編集部が勝った場合、各社の看板を頂く。無理なら看板グッズを。負けたら、開発スタジオのリクエストに対応。

今回のお題となるパーティゲームは…… モンキーゴルフ2

13本のクラブで全18コースをめぐる本格仕様

前作のパターゴルフから大きく進化、イン、アウト全18ホールの本格ゴルフに。とくにインコースは、奇想天外な地形が連続する難コースぞろいだ。

←だいたいの落下地点を知ることができるので、参考にしながらクラブを選ぶ

→ボールのどの部分を打つかで、ボールの軌道が大きく変わるのだ

今回のお相手はユナイテッド・ゲーム・アーティスツ

『スペースチャンネル5』など個性的なタイトルで知られるユナイテッド・ゲーム・アーティスツ（以下UGA）が今回のお相手。難易度の低いアウトコースの序盤3ホールで、合計スコアを競うというルールでスタート。第1ホールこそマッスルのダブルボギーを高島がバーディで補い、一歩リードしたものの、それだけ。UGAチームが第2ホールでそろってバーディ、最後には岡村さんがイーグルを決めるなど絶好調で…？

←練習では結構いいスコアを出していた編集部が…

UGA対戦チーム

岡村峰子さん

↑通称オカミネちゃんことUGAのプロデューサー補

赤間智恵さん

↑セガのUGA担当広報。UGA近くのボルシチ屋がお気に入り

最初はよかったのに…

↑UGAチームのナイスショットの連続に、あせり始めた編集部。このまま流れに乗って…

↑UGA快勝!! じつは岡村さんはファミコン版のゴルフをかなり遊んでいたそう。油断した…

セガ破り通算成績は 編集部の5勝7敗

負け越しとなった編集部。でも最初の5連敗からよくぞここまで巻き返した、と我ながら思ったり…。ちなみに編集部が勝った相手はこちら。

お宝ゲット先

ワウエンターテインメント	ウェーブマスター
セガダイレクト	ソニックチーム
アミューズメントヴィジョン	お宝ありがとうございました!

©AMUSEMENT VISION／SEGA 2001,2002 Original Game ©SEGA CORPORATION,1999 ©UGA/SEGA CORPORATION,2001 ©SEGA/UGA,2001 ©SEGA/UGA,2002 ©SEGA
©SONICTEAM

開発スタジオ現場インタビュー

ユナイテッド・ゲーム・アーティスツ

渋谷区恵比寿にあるUGAは、場所柄もあってか落ち着いたスマートな雰囲気。以前はビルの地下にあったそうで、気分転換も兼ねてここに引越しされたそうだ。今回はUGAの名物広報でもある岡村さんに、いろいろお話を伺いました。

――『スペースチャンネル5』（以下SP5）は普段ゲームをしないユーザーにもファンが多いみたいですね。

岡村さん（以下岡村）　メインは20代後半くらいなんですが、セガのゲームのなかではめずらしく、女性ユーザーがすごく多くて、半分弱くらいいるんです。あと、アンケートハガキなんかを読むと、親子で遊んでくださっている方が意外にいらっしゃいますね。

――うららちゃんは、携帯電話に最初からアプリケーションとして入ったりと、本家のゲーム以外でも活躍していますよね。

岡村　J－フォンのJAVA対応の機種に入ってますね。通話したあと、その電話の内容をうららちゃんとやりとりして、通話相手のランキングなんかをゲーム感覚で見られたりするんです。電話自体はおよそ600万台くらい出ているそうです。

――『SP5』は海外でも評価が高かったようですが。

岡村　海外では、キャラに対する注目度がすごく高くて。MTVという音楽専門のテレビ局があるんですが、そのCMのキャンペーンをやらせてもらったり、普通のファッション誌に載ったりしたんですよ。

――その海外では去年のE3で、『SP5』のGBA版が発表されていましたが、日本での発売予定は…？

岡村　海外では春にTHQから発売されますが、国内ではいまのところ未定です。でも、開発段階のものを見させていただいたんですけど、かなりよく出来てて。動きや音は目コピ、耳コピ（元のソースを使わず、見よう見まねで作ること）なんですけど、すごくしっかりしていて、作っている方の愛を感じました。

――社長の水口さんは取材で一般誌などに出る機会も多いですね。

岡村　本人は「取材は数で鍛えられた」ってよく言いますよ。確かに、海外での取材や講演なんかで、7日間で80ヵ所くらいのインタビューをこなしてたりするんですよ。

――UGAでは、パントマイムを社内で取り入れているとお聞きしたんですが。

岡村　社内にアニメーションスーパーバイザーとして、プロのパントマイマーがいるんですね。で、彼に週に一度くらいのペースで、プログラマーもデザイナーも、企画も事務の人間もみんな実際に体を使って、ワークショップで授業を受けるんです。だからUGAの人間はみんな見えない壁を押せますよ（笑）。

――パントマイムを皆で学ぶのはいったいどういった理由で？

岡村　ゲームのキャラクタのモーションって、基本的にはデザイナーが作りますよね。そのとき、具体的に「こういうモーションを作る」という技術の向上はできるけど「そのモーションを使って人を笑わせて」っていう注文だとできない、ていうことがあるんです。そこで実際に体を動かしてパントマイムを学ぶことによって、人の感情と動きがどういうふうにリンクしているかを系統立てて理解していくんですよ。すると、こういう動きをするとそれを見た人が笑う、ということを学んだら、それをキャラとプレイヤーに置き換えて考えられるようになる。

企画なら、それらをゲームにどういうふうに盛り込めばいいのか、プログラマーなら、どういうふうに明確にプログラム化すればいいのかをみんな一度に勉強する機会なんです。単純に動きだけのことではなくて、それが感情を表現する技術につながっていくと考えています

――2003年のUGAの抱負を。

岡村　いまは水面下でいろいろ仕込みをしている最中でして…、新しいものを早くお届けできるように、がんばっているところです。今年はきっといろいろな発表ができると思いますので、楽しみにしていて下さい。

――本誌も期待していいですか？

岡村　期待してくださって構いませんよ（笑）。

↑➡UGAで行われているパントマイムのワークショップの様子

水口哲也と平林久和の東京ゲームラウンジ

UGA社長の水口哲也さんと、ニンドリでもおなじみのゲームアナリスト平林久和さんが、毎回さまざまなジャンルからのゲストを迎え、トークを繰り広げるインターネットラジオ。「ラジ@」にて、毎週水曜日25:00より本放送中。(以降1週間はダウンロードして聞ける)。セガ関連ではほかにウェーブマスターの「ラジオDC」（毎週月曜24:30～）もアリ。

これまでのタイトル

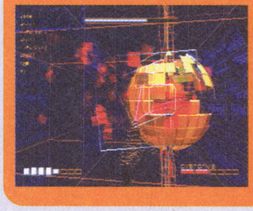
スペースチャンネル5　シリーズ

シンプルな操作で、相手の動きに合わせて踊って戦う音楽アクション。DC、PS2で2作が発売。

←プレイヤーは未来のTV局の新人リポーターうらら

Rez

撃って破壊することで発生する音と光のリズムが音楽を作る、不思議な感覚のシューティング。



←映像と音楽が融合しプレイヤーをトランス状態へ…

J-SKYコンテンツ うららのチャンネルJ

UGA提供のJフォン専用コンテンツ。ゲームのほか占い、壁紙、着メロなど多彩なジャンルが揃っている。JAVAアプリを使ったモバイルゲームも続々登場している。

←定番カードゲームのポーカーを、うららがノーテンキにリポートしてくれる「ツーペア疑惑」

➡コインの枚数を競うモードと特製壁紙をゲットするモードがある（1月15日スタート）

特別企画 ソニックチーム制作のiアプリ

ソニックカフェ「アミーゴくんのどきどき相性チェック」で遊んでみました！

これは前号でちょっとだけ紹介したドコモ504is専用コンテンツなんだけど、なかなか新しくて面白い！　編集部では高島がさっそく機種変して遊んでました。

↑『サンバでアミーゴ』のアミーゴくんがナビゲート

↑携帯のカメラで撮影した顔写真を分析して診断する

↑2人の相性が数字でわかる。ちょっとしたアドバイスも

↑試しにマッスルとの相性を診断（本当は男女）

⬇相性80%でマッスルぞっこんだとか。おえー

うららのチャンネルJ　アクセス方法　Jスカイメイン→ケータイゲーム→ゲームアプリ→ゲームパック→セガ・ゲームズ→うららのチャンネルJ

ソニックカフェ　アクセス方法　iMenu→メニューリスト→ゲーム→ゲーム1→ミニゲーム→ソニックカフェ

マリオ親衛隊

謹賀新年でおじゃります！ みなさん、楽しいお正月を過ごしましたか？ 初日の出を見たり、初詣に行ったり、はたまた寝正月を決め込んだり。過ごし方はいろいろだと思うけど、もうそろそろ通常の生活に戻らなきゃね。今回は、お題スペシャルの「あけましておめでとう」特集。ことしもよろしくです！

イラスト：記村 隆鶴

お題スペシャル『あけましておめでとう』

中佐 東京都／桃園らいちゅさん

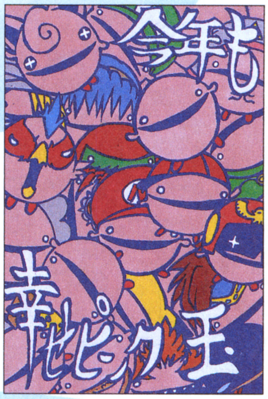
↑リンクとサリアが和服ではねつき。マリルとライチュウの羽子板がステキです

↓日本の正月をテーマに、日本らしさをアピールしようと思って、リンクに甲冑を着せてみたんだそうです

少佐 大阪府／はるさめまななさん

↓モコモコの羊の毛皮を着たリンクとアリル。なんとハイリア文字で「2003 Happy New Year」なのです

中佐 岐阜県／かよこさん



↓「カービィは幸が多そうだったんで…いっぱい描きました」だって。いや、なんか…夢に出てきたらちょっとコワイかも

栃木県／あちひろさん

↓和服リンクとアニメカービィ羊。背景はワシでコラージュしてくれてます。「癸未」とは干支順位表で2003年のことだって

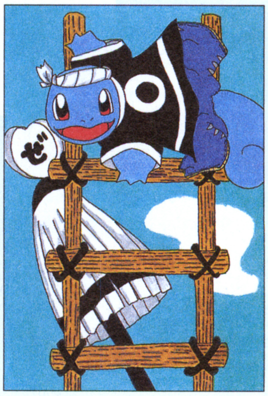
神奈川県／佐倉みことさん

↓たくさんのキャラがいてにぎやかな新年って感じです。この中で、2003年に大活躍するのは誰でしょうねぇ

広島県／サングラスさん

↑未年にあやかって、みんなで羊のツノを付けてます。キノピオの頭が羊チックになっているのグーです

埼玉県／寿さん



↓ゼニガメの出初め式。門松とか羽子板とかもお正月っぽいけど、これもなかなかいい感じです。あんまり見られないけどね

大阪府／アクアさん

↓羊コスプレのサリアがカワイイね。モコモコしてて暖かそう。寒い冬にはちょっといい感じかも…です

大阪府／紅苺さん

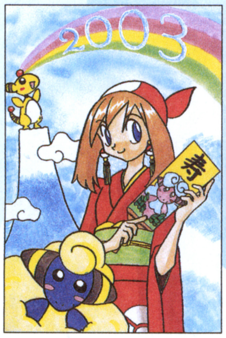
◆なんだか時間の流れがゆったりしたお正月をイメージしました。のんびりと過ごせたかな?
福岡県／Sophoneさん

◆なんてったって、今年はこれがあるからねぇ。もうひとつのコラボレーション『スタフォGC』も期待だね
神奈川県／MARIONさん

◆ポケモンの着ぐるみ！ええと、確かモココ…だったよねぇ…。しまったポケモンの名前を忘れ始めてるよぅ
神奈川県／岬はなびさん

◆飲み過ぎて相当酔っぱらってますね。間違いなく次の日は二日酔いコースって感じです。ご愁傷様…
埼玉県／果時吏さん

◆テスト期間中にも関わらず描いてくれたという『エグゼ』の年賀状。『エグゼ3』はもうクリアした?
京都府／白鷺みかんさん



◆「正月はゴロゴロダラダラ過ごす予定。それではイカンので『ポケモン』で忙しく過ごそうと思います」
兵庫県／ハヅキさん

◆大晦日の日、新年に変わる12時まで起きているのに失敗したアリルだそうです。寝ちゃうんだよね
岩手県／大和さん

◆『逆転裁判』より、トノサマンとトノサマン愛好家の人たち、だって。元が和風なので正月っぽいです
鹿児島県／瑞綺椎風さん

◆はねつきやって、ホントに顔に×とか書いたことってないなぁ。きっと面白いと思うんだけど
北海道／拳 隆美さん

◆右手を負傷しながらもガンバって描いてくれたというゼルダ姫。姫にこうやって言われると、頑張れるね
長野県／もものもさん

◆メアリィ、シバ、ジャスティンの和服姿でおめでとうなイラストです
新潟県／端樹杏季さん

◆「今年も『マザー2』熱はさめない!」だそうです
福島県／七部ちるどさん

◆今回はいつもとは趣向を変えて、デザインイラスト風に仕上げてくれました。シンプルで目を引く年賀状。今年はホームページの立ち上げをしたいそうです
埼玉県／茉莉花 将軍

◆一心同体のポポとナナ、同一人物の大人&子供リンク。強いのはどっち?
埼玉県／エダッチさん

◆キューブ&GBAで、みんな仲良しになったって感じだね
静岡県／ゴッタ煮さん

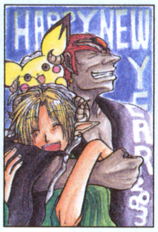
◆一富士、二鷹、三なすび。みなさんの初夢はどんなでした?
東京都／おだたかしさん

◆去年は『スタフォADV』に『スタフォコミック』。そして今年は…。
東京都／こりんさん

◆コブタさんが羊になってます。「ハッピーカムカム」がお気に入りです
埼玉県／ミクニ キューさん

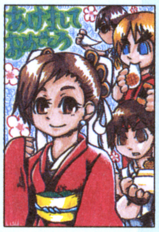
◆今年も「ニンドリ」を通して、沢山の楽しいことがあるといいですね
三重県／田村幸恵さん

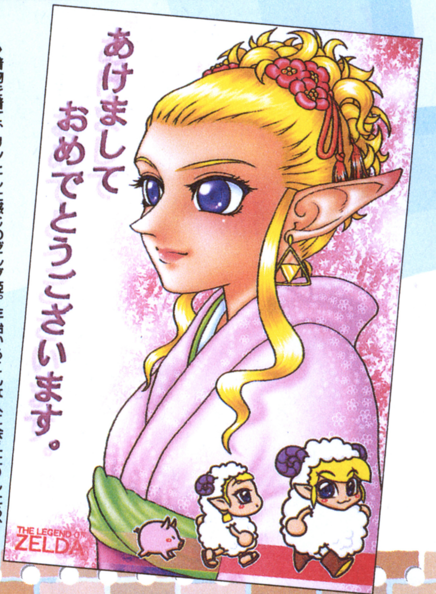
◆どうしてもこのお題には投稿したかったんだとか。どこか獅子舞を思い起こさせて、とっても正月っぽいイラストに仕上がってます
香川県／ぽなーか咲川さん


◆お正月ぐらいは仲良くねっ、ってコトで。ガノンも和服が似合いますな
東京都／Bossさん

◆『牧場物語』だね。今年はいよいよ遊べるようになりそうだね
神奈川県／風凛さん

◆年末年始は『ゼルダ』三昧。「あけましておゼルダ」みたいな
宮城県／氷魚さん


◆『ストリートファイター』たち。いつもチャイナの春麗も和服姿です
福島県／こめさん



◆着物を着て、リンとした感じのゼルダ姫。年始からこんな人に会えたりしたら、すっごく幸せな一年になりそうな気がします
神奈川県／雫さん

マリオ親衛隊

イラストの特大殿堂

◆いや、ホントにスゴイですね『風タク』は。『オカリナ』をやった人にとっては、泣ける泣ける！ まいりました

少尉 福島県／藤野カンナさん

◆『ブレスII』のニーナ。『I』と『II』はアドバンスで発売されたんだけどねぇ。キューブでも遊びたいよね

中尉 神奈川県／中谷流水さん

◆「描いてる途中で事件が起き、リンクの顔に紅茶のシミが…」。う〜ん、ビミョウだけど…バレないかも

群馬県／いたろーさん

◆「イラスト描いているときもプレイしたくてたまりませんでした」とか。でも崖からブタを投げるなんて…そんな…

東京都／創世さん

◆「『風のタクト』は期待以上におもしろい！ 毎日が新しい発見！ 表情があるせいかめちゃめちゃ感動的です」とか

岡山県／愛リーンさん

◆アリルを妖精に見立てて描いてくれたイラスト。どこかはかなげな感じがアリルっぽい気がします

福岡県／田邊昇二さん

◆受験とお小遣いの関係で、まだ『エグゼ3』をゲットできてないそうです。でも、お年玉で買えたかな？

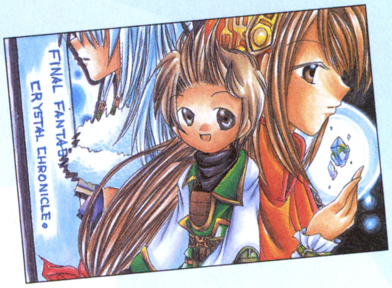
富山県／桜大福さん

◆旧名鳳隆珀眞さんがペンネームを変えての投稿です。ファンレターに感動して、思いを込めて描いてくれたそうです

静岡県／石狩ソルトさん

◆『風タク』の独特な世界観は、他のゲームでは決して表現できない世界だよね。イラストも工夫してますね

静岡県／アイブルさん



◆「冬は『ゼルダ』、春は『FFCC』!! …お金が…」だって。うむむむ。でもやらずにはいられないでしょ？

長野県／海さん

◆「とにかく今年も笑顔でゲーム人生を送りたい」とのことです。それって大事だよねぇ。笑って過ごしましょー

京都府／しょぼたまさん

◆誰？ と思ったら、『風タク』プロロ島の爺さん兄弟でした。このキャラをメインで描く人がいるとは…まいりました

中佐 三重県／SEALさん

◆『時オカ』『裏ゼルダ』『風タク』。立て続けにやると、かなりやりごたえがあるよね。それぞれすごい作品です

宮城県／ラナ犬さん

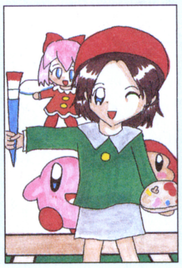
祝初掲載の館

◆ホントにコワイもんねぇ。ひとりじゃなかなか進められないって人も多いはず

北海道／葉月りんさん

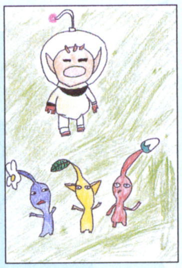
◆『ポケモンGBA』は思ったよりも時間がかかったなぁ。図鑑完成は遥か遠く…

宮城県／紅ノゆうひさん



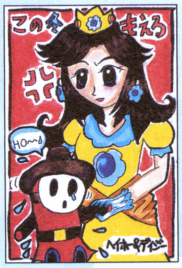
◆アドちゃんに絵を描いてもらうとしたら何にする？ 絵が実体化するっていいよね

茨城県／タマゴさん



◆「2003年には『ピクミン』の新作が出て欲しいなぁ」とか。確かにそうです！

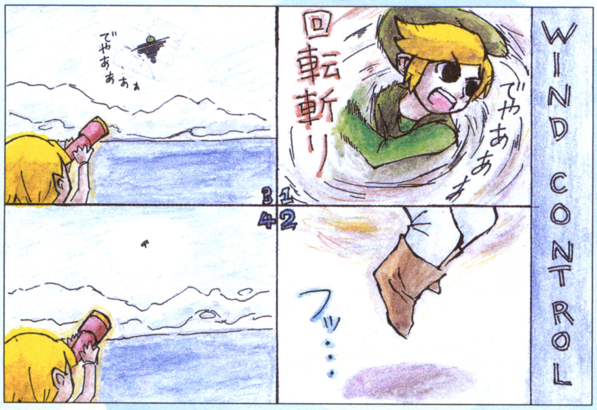
岡山県／まさやんさん



◆きっとお正月は『マリパ4』で燃えたことでしょう。みんなで遊んだかな？

茨城県／イチゴさん

4コマの長屋

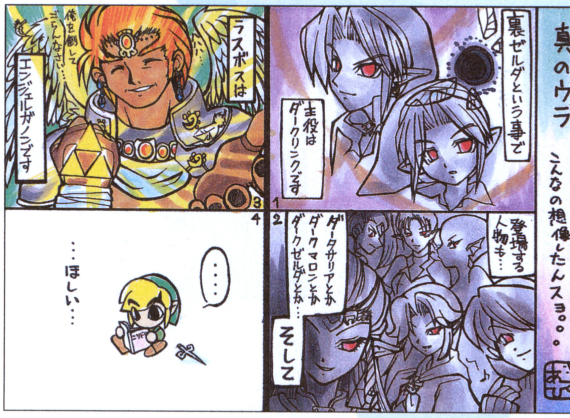


山口県／伝説さん

◆すこーしだけ何かが違うような気が…。そんなに違和感がないような気も…。何も言わずに覗いているアリルのほうがヘンかも…

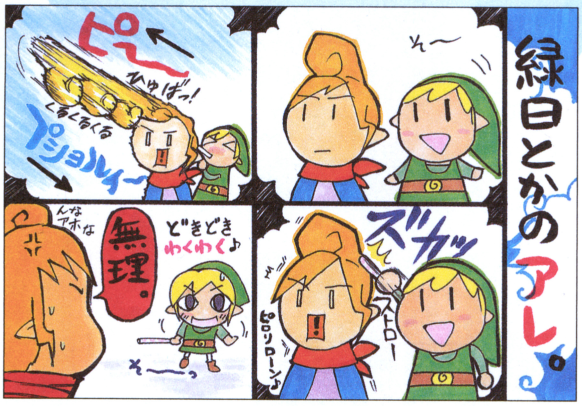
千葉県／犬飼鈴助さん

◆どんなコトがあっても、リセットボタン押されたら登場しなくてはいけないリセットさん。どんなことって…こんなコトなん?



岡山県／あさひさん

◆こういう裏ね。たしかにそれはそれでやってみたいね。ちなみにオチでリンクが読んでるのは「ニンドリ」ならず「ニンドリ」です

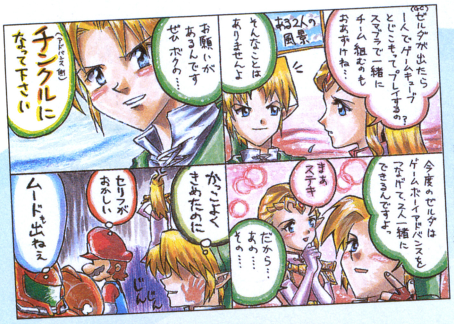


徳島県／連パンさん

◆あ〜、あったねえそんなの。縁日行くと、何の役にも立たないおもちゃがいっぱいあるよね。役に立たないのに欲しくなるのね

神奈川県／あみさん

◆「食える羊」ねぇ。あ、ジンギスカン喰いてぇなぁ。おいしいところで食べるとやみつきになるんすよ



大阪府／桃姫ユリさん

◆ボクのチンクル…。そんなもんにはなりたくないってば！ 楽しいんだけどね

岩手県／くりきんとんさん

◆ふぅ、アブナイアブナイ。こんな状況になっちゃうと、まわりも本人も動揺しちゃうんだよね

千葉県／PINKさん

◆装備をハズして広いところでやってみるとわかりやすいそうです。発見ですね

大分県／加茂十破さん

◆気付よ、誰か！ なんとなく似合ってる気もするけどさ

北海道／蒼夜小次郎さん

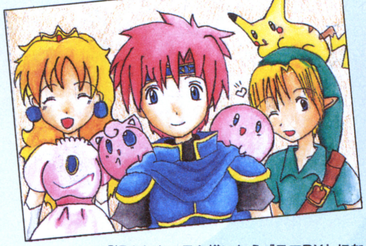
◆気持ちワル〜。こんなヤツがいたら…ぜひともユニットに加えたい！ なんか強そうだもん

◆なんかビミョーなものばっかりくれる妹さんで。脱皮した蛇の皮とか、ガリガリ君のアタリ棒とか

神奈川県／アズマ フースケさん

マリオ親衛隊

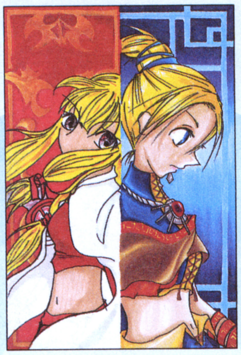
イラスト高層雑居ビル



↑「好きなキャラを描いたら「スマDX」になっちゃいました」。人気キャラ総出演だもんね
長野県／にゃお子さん

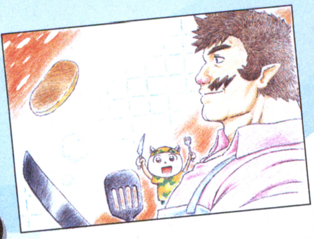
←もう雪だるまは作りました？ 東京でも早くから雪が降ったので、作った人も多いのでは？
神奈川県／霧島瑞樹さん

←最初にもらうポケモンって、初めはスゴくかわいいよね。そしてどんどんとたくましく…
愛媛県／湖綾ちこさん



↑姉妹で初めての合作をしたという新旧『ルーン』の主人公です
神奈川県／紫いるかさん＆
神奈川県／黒ペンギンさん

←修正版移行を前に、キャラロストでマイキャラが全員消えてしまったんだとか…。きっつ～
千葉県／高坂裕子さん



↑手料理を披露するワリオ。なんだかいいお父さんっぽくない？ すっごくやさしそう！
大阪府／ARAIさん

←敵の剣が取れたり、チンクルと協力したり。『風タク』の特徴を捉えたイラストだね
北海道／KOBAさん

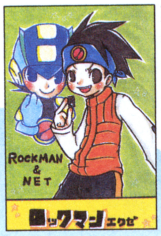
←中植せんせの『スタフォ』コミックに登場した、ネコたちがお気に入りなんだそうです
宮城県／鵜木はるみさん

←『クロノアヒーローズ』。このシリーズの世界もすごくイイよね。今年の動きにも注目だね
福島県／ZENZO→さん

↑主人公とジムリーダーたち。水岩さんはエネコがお気に入りのようです
新潟県／水岩もゑるさん

←『遥かなる時空の中で』の源頼久。濃い女性ファンっているよね
大阪府／山下知沙さん

←新旧の『ゼル伝』同時にあそべちゃったよ記念。いやはや、スゴイです
京都府／有田たりあさん

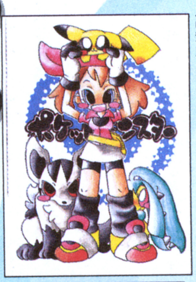


←なんだかグッズもいろいろと登場してるみたい。PETも発売中とか
東京都／モモセマユム★さん

←『影竜さん。素敵なレターありがとうございます』とのコメントです
埼玉県／ピクミンSさん

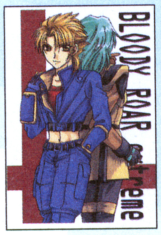
←ケロさんと日暮さんがスキだとか。確かに日暮さんの「でマス」はね
京都府／ボタンさん

←右側がアルテミスさん、左が葉月さんの擬人化ポケモン合作です
茨城県／葉月みかさん＆
静岡県／アルテミスさん

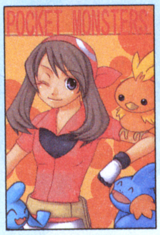


←グラエナとクチートがお気に入りだそうです。水彩画でカワイイですね
高知県／谷マコトさん

←今年は間違いなく活躍してくれるサムス。『プライム』すごいよー
熊本県／きらきらひかるさん



←『ブラッディロアex』のマーベルとクロノス。相当気に入ってるね！
東京都／日下部さん

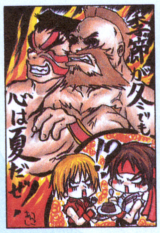


←『風タク』の後にプレイ予定だとか。もう手に入れたかな？
愛知県／HALさん

←ものすごくクールでかっこよくなったレオン。『4』の主人公なんだよね
北海道／さがら飛流さん

←ウェスカーにはコスチェンがないので、似合いそうな冬を描いてくれたぞ
奈良県／アジアっ子さん

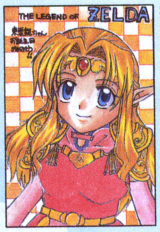
←2回目のプレイはニンドリの攻略本をお供にじっくりプレイ予定だとか
兵庫県／ハヅキさん



←確かにあんまり季節が関係なさそうな、一年中暑苦しい人たちですな
福岡県／朱鷺あんこさん

←オレは『ルビー』をプレイしたので、ゲットしたのはグラードンです
東京都／三城北都さん

←『ハリポタ』の原作も映画もスキだそう。そしてゲームは…どうだろうね
千葉県／日向宗助さん



←ニンドリフレンドの友達に、ゼルダ姫を描いて誕生祝いだそうです
福岡県／木守楓子さん

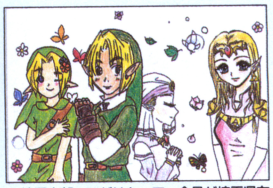
←リンクの妹、アリルちゃん。こんな妹に「兄ちゃん」って呼ばれたいよね
神奈川県／葉月リンゴさん

合作のココロ

↑北海道の3人組で『FE』な合作です。ちょっとメ切の関係で季節が…（合作準隊員）
ユニット名：北方学生乙女隊

↑卓球部のみんなで描いたそうです。それでこのユニット名なのね（合作準隊員）
ユニット名：卓☆キューブ

↑ネット仲間とオフラインで合作。東京・高知・鹿児島の長距離合作です（合作準隊員）
ユニット名：はつきつねトリオ



↑埼玉本部ってだけあって、全員が埼玉県在住のユニットです（合作準隊員）
ユニット名：LFC（リンクファンクラブ）埼玉本部

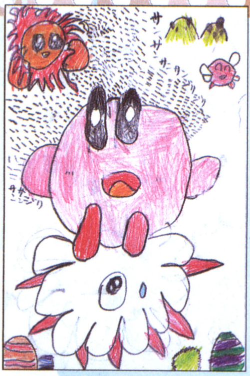
マ リ オ 親 衛 隊

イラスト10歳未満

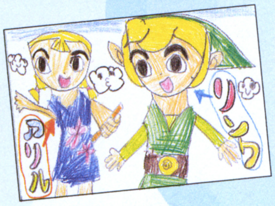
◆カービィっては相変わらず食べ物のことばっかり考えてるんだねぇ
茨城県／黒澤日苗さん（7）

◆アチャモの着物姿がとってもキュートですね。きっといいお正月だろうね
徳島県／いちごさん（8）

◆マリオとルイージ、そしてカービィだね
広島県／ふじおかゆうすけさん（6）



◆外は寒いけど、イラストは真夏だね
神奈川県／オリマーさん（8）



◆リンクとゼルダが好きなんだとか。イラストはリンクとアリルだね
埼玉県／かなちゃんさん（6）

◆新ポケモンもたくさん描いてくれたね。どのポケモンがいちばん好きなのかな？
福岡県／嶋崎 優さん（9）

◆みんなが着てる着物の柄がとってもステキ。モンスターボールをデザインしたんだね
大阪府／もっちんさん（9）

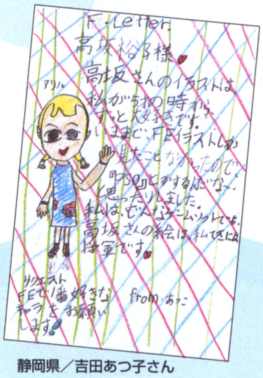
◆『スマDX』なお正月かな？ ミスターゲーム&ウォッチもいるもんね
茨城県／ヘロヘロくらげさん（9）

イラストファンレター

愛知県／くちグセさん

埼玉県／紅陽炎さん

千葉県／さとしさん



静岡県／吉田あつ子さん

キレてるかたたち

◆おいしそうだね。ドンパッチみたいで。えっ？ 知らない。あるじゃん、何か口に入れるとバチバチするお菓子

岡山県／安多髄多さん

◆ニンドリにカッパ出現！ えっ、ちゃうのん？ サリアなん？ まぁ確かに緑色だけどさ…。カッパも緑だしなぁ…

京都府／ミッチェルさん

◆（12）！ お若いのに大変ねぇ。どんどんネコ背になっていったら、そのうち頭がお股をくぐっちゃうね。そりゃ見物だ！

神奈川県／無人レモンさん

イラスト投稿のきまり

カラーイラスト（ハガキサイズ又はA5サイズ以下）、「4コママンガ」（横：縦＝1：3又はハガキサイズ）、ファンレターを大募集。各イラストの裏には必ずペンネーム、お住まいの都道府県、階級（vol.○○号で1等兵など。分かる範囲で記入）書いて、ハガキか封筒（折り曲げ厳禁）で送って下さい。また、封筒で送る場合は、複数のイラストをまとめてもOKですが、「しんえいたい」コーナー以外の投稿と一緒にしないでください。

採用者は「しんえいたい」隊員として階級を授与します。また、将軍に昇格した方には、特製の勲章をプレゼント!!

しめきり
Vol.85は2月7日必着
Vol.86は2月21日必着

あて先
〒102-0083
東京都千代田区こうじ町4-2
こうじ町 第2ビル 8階
ニンドリ編集部
「しんえいたい」係

ケインニッヒ将軍

85号のお題は『第四回好きなキャラ』。86号のお題は『ナンバーワンゲーム』

階級特進者

准将	千葉県／犬飼鈴助さん
大佐候補	京都府／白鷺みかんさん
中佐	東京都／桃園らいちゅさん
	岐阜県／かよこさん
	三重県／SEALさん
少佐	大阪府／はるさめまななさん
	東京都／こりんさん
大尉	大阪府／桃姫ユリさん
中尉	鹿児島県／瑞綺椎風さん
	香川県／ぽなーか咲川さん
	神奈川県／中谷流水さん
中尉候補	神奈川県／雫さん
	福島県／藤野カンナさん
	岡山県／あさひさん
	千葉県／高坂裕子さん
士官候補生	愛知県／HALさん
士官学校1年	群馬県／いたろーさん
	岩手県／くりきんとんさん
特務曹長	三重県／田村幸恵さん
	茨城県／葉月みかさん
特務曹長候補	広島県／サングラスさん
曹長	千葉県／さとしさん
曹長候補	神奈川県／MARIONさん
	長野県／海さん
軍曹	東京都／創世さん
軍曹候補	大阪府／ARAIさん
	千葉県／日向宗助さん
伍長	東京都／日下部さん
伍長候補	福岡県／木守楓子さん
上等兵	埼玉県／寿さん
	東京都／Bossさん
上等兵候補	岡山県／愛リーンさん
1等兵	静岡県／石狩ソルトさん
	福島県／ZENZO→さん
	熊本県／きらきらひかるさん
	福岡県／朱鷺あんこさん
1等兵候補	栃木県／あちひろさん
	福岡県／Sophoneさん
	北海道／拳 隆美さん
	長野県／もものもさん
	北海道／蒼夜小次郎さん
	神奈川県／アズマ フースケさん
	愛媛県／湖綾ちこさん
	静岡県／アルテミスさん
	京都府／ミッチェルさん
2等兵	大阪府／紅苺さん
	宮城県／氷魚さん
	富山県／桜大福さん
	千葉県／PINKさん
	福岡県／嶋崎 優さん
	神奈川県／無人レモンさん
2等兵候補	神奈川県／岬はなびさん
	兵庫県／ハヅキさん
	埼玉県／エダッチさん
	新潟県／水岩もゑるさん
	大阪府／山下知沙さん
	京都府／ボタンさん
	北海道／さがら飛流さん
	兵庫県／ハヅキさん
	岡山県／安多髄多さん
正隊員	神奈川県／佐倉みことさん
	大阪府／アクアさん
	埼玉県／果時吏さん
	岩手県／大和さん
	福島県／七部ちるどさん
	東京都／おだたかしさん
	神奈川県／風凜さん
	福島県／こめさん
	宮城県／ラナ犬さん
	徳島県／連パンさん
	京都府／しょぼたまさん
	大分県／加茂十破さん
	神奈川県／あみさん
	神奈川県／霧島瑞樹さん
	京都府／有田たりあさん
	高知県／谷マコトさん
	奈良県／アジアっ子さん
	東京都／三城北都さん
	神奈川県／葉月リンゴさん
	徳島県／いちごさん
	大阪府／もっちんさん
	埼玉県／紅陽炎さん
準隊員入隊	（初採用者全員）

※階級がついている隊員の諸君は、各イラストの裏に君の階級も必ず書いてね。書いてない場合昇級しないことがあります。

GBA GATHERING BUG ACADEMY

今月もメトロイド普及強化月間ということで、メトロイドネタ満載(笑)です。ついでに「浮遊生命体メトロイド」とは何ぞやという紹介もしておきましょう。ちなみに左は海外版『メトロイド・フュージョン』のパッケージです。

今月も旧作のストーリーを紹介しちゃうぞ!!の巻

コスモ歴20X5年――
銀河連邦の調査船によって惑星SR388から発見された未知の生命体「メトロイド」。その生命体を強奪し、銀河征服に利用しようとした宇宙海賊の企みは、バウンティ・ハンター「サムス・アラン」の活躍によって阻止されたのだった。

この事件を重く見た銀河連邦は、再び調査船を惑星SR388に派遣した。この危険な生命体が残っていないか、徹底的に調査するためだ。そして数日の時が流れ、調査船から銀河連邦の元に緊急通信が入る。

「SR388の地底に向かった調査隊が失踪。さらに救助部隊までもが行方不明に。」

銀河連邦はただちに武装兵士からなる特殊部隊を派遣したが、彼らもまた惑星SR388の地底で消息を絶ってしまう。だが、消息を絶つ前に送られてきたわずかな資料から、恐るべき事実が判明した。やはりメトロイドが惑星SR388の地下深くで活動を続けていたのだ。

そして再び「サムス・アラン」はメトロイド討伐に派遣され、見事に惑星深くに潜んでいた「クイーンメトロイド」を撃破。これでこの世からメトロイドの存在は完全に抹消されるはずだった…。

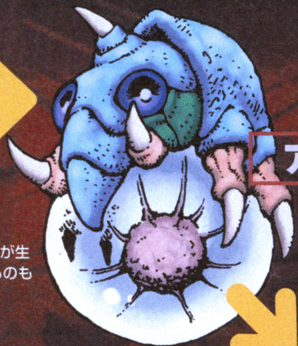
だが予想外の事態にサムスは遭遇する。最後に残ったメトロイドの卵から、サムスの目の前でメトロイドの幼生がふ化し、サムスを母親だと勘違いしたのだ。自分になつくその最後のメトロイドに、サムスは手を下すことができなかった。

結局、研究所に持ち帰ることになったこのメトロイドが、更なる事件を引き起こすことになるとは、この時誰も気が付いてはいなかった…

惑星SR388で発見された謎の浮遊生命体「メトロイド」。β線を照射すると増殖し、生物にとり付いて生命エネルギーを吸い尽くしてしまう恐ろしい生命体だ。

『メトロイド2』でその数々の進化形態が表面化し、同時に恐るべき「クイーン・メトロイド」の存在も確認された。メトロイドはその女王が産み落とした卵からふ化していたのだ。倒し方としては、アイスビームで凍らせてからミサイル攻撃が有効なようだ。

アルファメトロイド



➡1回目の脱皮をした形態。爪や角などが生えており、前身には無かった目らしきものも確認できる

ガンマメトロイド

⬇さらに変化した姿では、まるでカニやクモのような形態になる。体長もアルファメトロイドより大きくなり、攻撃も強力になっている

ゼータメトロイド

⬇ここまできて、やっと手足がハッキリ確認できる姿になる。凶悪な形状の口が、攻撃的な習性を物語っているようだ。もちろん姿が進化するほど攻撃力は強くなる

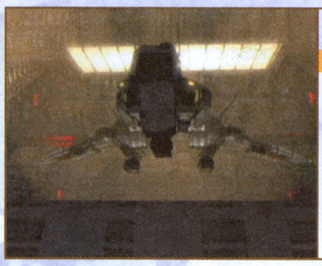
オメガメトロイド

➡メトロイドの成虫としての姿。腕や足が以前とは比べモノにならないぐらいに強化されている。実はこの形態のさらに先には「クイーンメトロイド」というメトロイドを産み出す存在があるのだが、こちらは自分の目で確かめてもらいたい。ちなみにクイーンは1匹しか存在しない、まさに女王だ

Bowser Club Favorite Choice!

DEFENDER

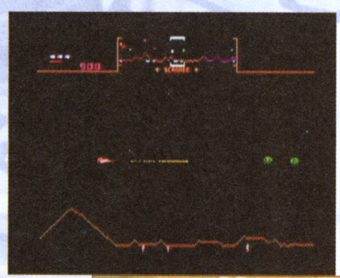
海外GC
MIDWAY
シューティング



見所は緻密なグラフィックと操作性

とにかく映像面にすごく力が入っているこのゲーム。ムービーもたっぷり入っていて、制作スタッフのこだわりが感じられます。操作感は、空中停止ができる戦闘機なので独特な感じを受けるのですが、なれれば楽しめるでしょう。ただ、ゲームの難易度はかなり高く、一般向けなゲームとは言えませんね。

ちょっと気になる海外ゲームを紹介していく「Bowser Club」。今回は、エイリアンに急襲された宇宙基地等から、生存者を救出しつつ敵エイリアンを撃滅していくシューティングゲームを紹介するぞ。『DEFENDER』と聞いて、ピンとくる人いるかもしれませんね。実はものすご～く昔のゲームのリメイク版らしいのです。内容は硬派なシューティング。難易度はかなり高めで、洋ゲーっぷりを発揮しまくってます。ただ、難しいからつまらないといったデキではなく、グラフィック等の作り込みをしっかりとしている良作だと思います。難易度を調節できる工夫があれば、もっと良かったかなぁ。日本での発売はきびしいでしょうね。



↑昔、まだゲームがこうゆう感じだった時代がありました。それがGCだと右写真みたいになっちゃいます。時代の流れってスゴイね

➡ステージのあい間には、こうして素晴らしいデキのムービーが入ります。とにかく気合いの入った映像が目白押しでした

↑ゲーム画面はこんな感じ。自機は大きめですね。色使いや造形はとても綺麗です。ただ、センサーや自機装甲メーター等の情報がちょっと分かりにくいですね

The THREE STOOGES

海外GBA
Metro3D
その他

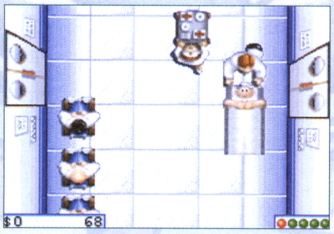
見所は……ギャグセンス…かな？

孤児院を救うために期限内にお金を集めるという（どこかで聞いた事ある設定だけど…）のがゲームの目的なんだけど、その手段がいやはや謎です。とにかくゲームとしての完成度は最悪です。しかも、この3人組を知らない中植にとっては、救いようがありません。唯一笑えたのは、左のおじさんだけでした。

海外ではたぶん有名なお笑い3人組が、なんだか楽しげにミニゲームの数々を繰り広げてます。ところがミニゲームの数は少なく、内容もお粗末。この3人組のキャラクターだけで成り立っているソフトなのでした…。

まいりました(by.ブラストドーザー)

↑客同士でピザを投げ合うミニゲーム。貴婦人や紳士がなぜか必死にピザを投げてきます。5枚目を投げ返したあたりで、むなしくなってきます



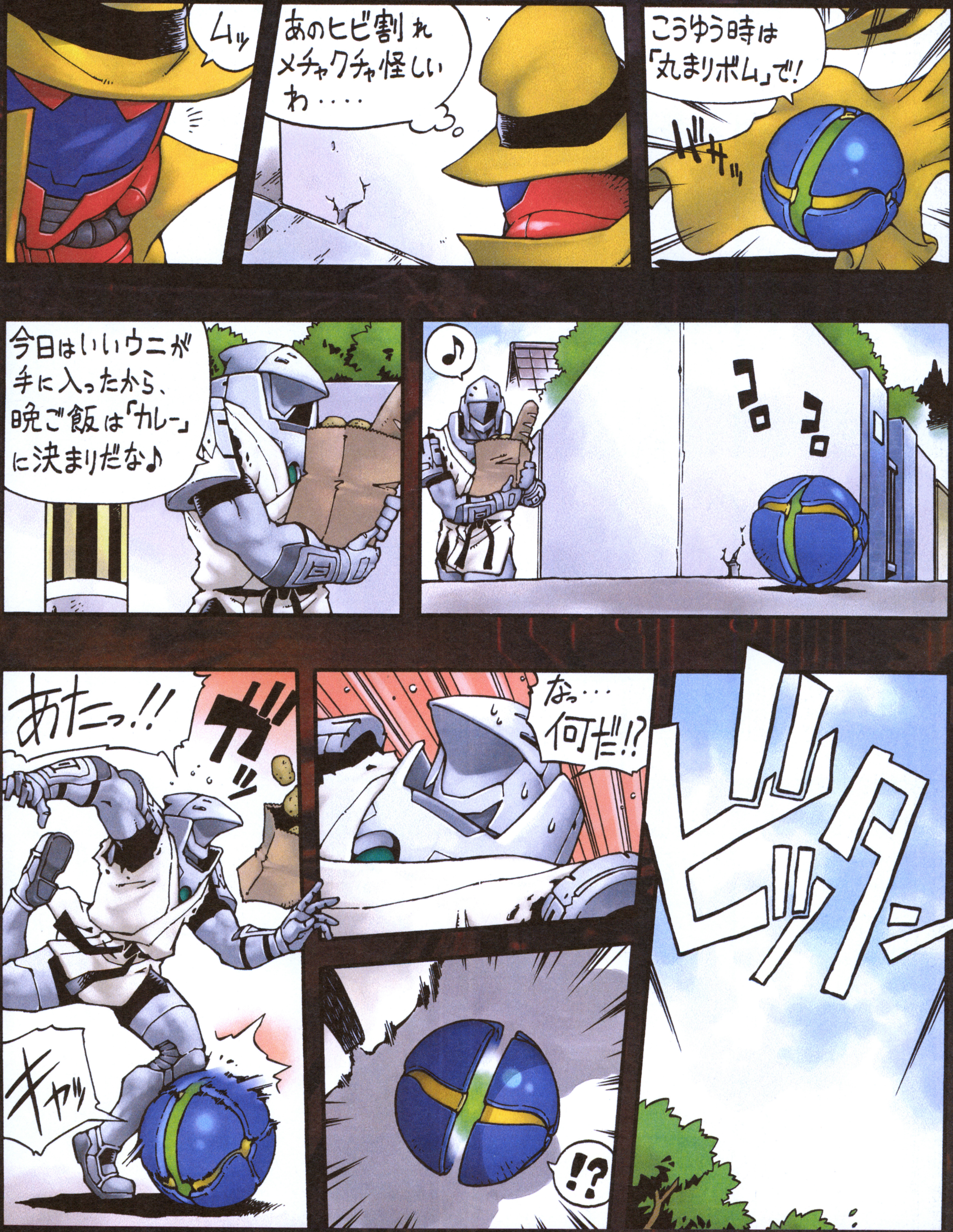
↑病院の中でカートのようなモノに乗って疾走するという実に不謹慎なゲーム。途中の病人をはね飛ばしていく姿に、外国人は大爆笑です

↑ミルクに浮かぶクラッカーを、ミルクの中に潜む牡蠣（貝のカキ）と奪い合うゲーム。もう理解不能なミラクルワールドです。勘弁して下さい

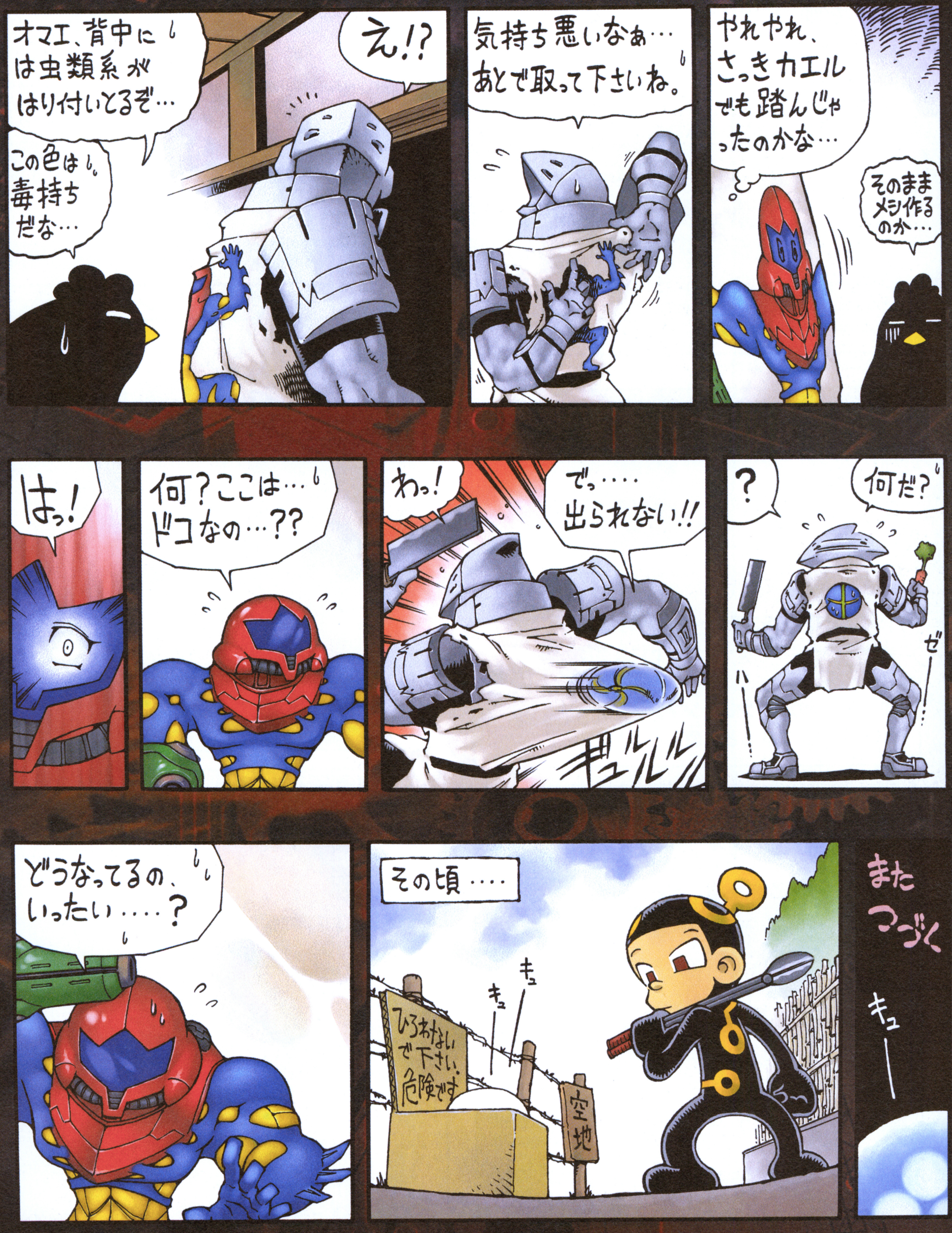
↑客同士でパイを投げ合うミニゲーム……って、さっきのピザ投げといっしょじゃん!! と、こんな感じでミニゲームが続くのでした。合掌

©2002 MIDWAY HOME ENTERTAINMENT.INK/©1994-2000 TeCGRAF,PUG-Rio./©Metro3D,INK/©2002 Cinemaware.INK

これが先日、日本各地で目撃された「直列流星」の映像です。
おおぉ〜!
これは何かの前兆じゃないのか?
良からぬ事がおきなければいいが…
調査をさせてみてはどうだ?
その件でしたらすでに「サムス・アラン」に
調査の依頼を出しております。
目撃証言を検証すると…
どうもこの辺があやしいのよね…
とりあえず調査開始ね。


ムッ
あのヒビ割れメチャクチャ怪しいわ・・・・
こうゆう時は「丸まりボム」で!
バサッ
今日はいいウニが手に入ったから、晩ご飯は「カレー」に決まりだな♪
♪
コロ
コロ
あたっ!!
ガッ
キャッ
なっ・・・何だ!?
!?
ビッタン

誰もいない…
よな…?
?
ポス
いたたたた….
これ落としたって事は、黙っておこう
……うん。
ちなみに今回のマンガのタイトルは「ど根性サムス」です。わかるかな、このネタ….
うげっ!?
あっ、師匠!今すぐ晩ご飯の用意します。
おそかったな。
ただいまー!
にんどり巻


オマエ、背中には虫類系がはり付いとるぞ…
この色は毒持ちだな…
え!?
気持ち悪いなぁ…あとで取って下さいね。
やれやれ、さっきカエルでも踏んじゃったのかな…
そのままメシ作るのか…
はっ!
何?ここは…ドコなの…??
わっ!
でっ‥‥出られない!!
ギュルルル
?
何だ?
ゼー
ハー
どうなってるの、いったい‥‥?
その頃‥‥
キュ
キュ
ひろわないで下さい。危険です
空地
またつづく
キュー

ドリテクの殿堂

新春特設大ソニック祭り～!! っという感じで今年はスタート！　ドリプレには少々かわいそうなことをしたかな？

最新のウラ技情報満載の「ドリームテクニック」略してドリテクコーナー

GC

特夢　ソニックメガコレクション

セガ／公式情報

隠しタイトル出現方法を公開!!

過去の名作を多く収録した『メガコレクション』には、ソニックシリーズ以外の隠しタイトルも収録されていたのだ!!　隠しタイトルの出現方法と簡単な内容の解説を公開しよう。

フリッキー

アーケードから移植されたアクションゲーム。迷子になったひよこのピヨピヨたちを、猫のニャンニャンたちの妨害を避けながら家に連れて帰るのが目的。一度により多くのピヨピヨを連れ帰ると高得点が取れるぞ！

↑アイテムを使ってニャンニャンを撃退しながら、ピヨピヨを連れ戻そう

出現条件！

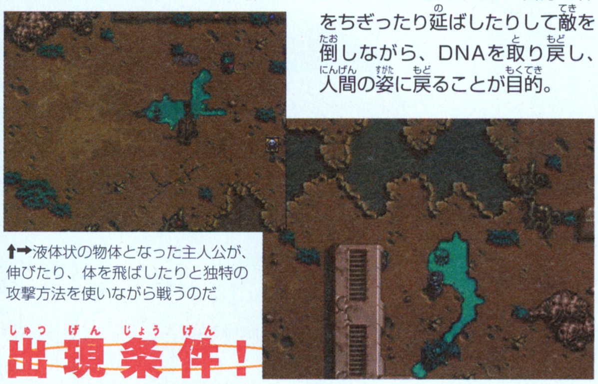
『ソニックアドベンチャー2バトル』のセーブデータがメモリーカードにあると出現

または

エッグマンのミーンビーンマシーンを30回以上起動すると出現

ジ　ウーズ

メガドライブで発売された、海外開発のアクションゲーム。体を液体状の物体「ウーズ」に変えられてしまった主人公が、自分の体をちぎったり延ばしたりして敵を倒しながら、DNAを取り戻し、人間の姿に戻ることが目的。



↑→液体状の物体となった主人公が、伸びたり、体を飛ばしたりと独特の攻撃方法を使いながら戦うのだ

出現条件！

オプションの選択画面で上、L、下、R、上、Z、下、L、上、R、下、Zと入力し、音が鳴ると出現

コミックスゾーン

メガドライブで発売されたアクションゲーム。マンガの世界に引きずり込まれた主人公、ターナーを操り、多彩なアクションを駆使して、現実の世界に戻るために戦っていく。マンガのコマとコマの間を飛び越しながら進んでいく演出が特徴的。

↑マンガの中という状況をよく生かした演出が多く盛り込まれている

出現条件！

マニュアルの選択画面でZ、Z、Z、上、上、上、下、下、下、L、R、Zと入力し、音がなったら出現

リスター・ザ・シューティングスター

メガドライブ末期に発売された横スクロールアクションゲーム。流れ星の「リスター」が7つの未知の星を舞台に冒険する。リスターには手足があり、伸び縮みする腕を使ってギミックをクリアしたり、アイテムを取ったりしてマップを進めていく。

↑伸び縮みする腕を使って、さまざまな障害をクリアしていこう！

出現条件！

ブルースフィア、ナックルズインソニック2、ソニック3&ナックルズ、フリッキーを30回以上ずつ起動すると出現

©1991, 1992, 1993, 1994, 1995, 1996, 2002 SEGA CORPORATION

GC 中夢 バイオハザード0 カプコン／公式情報
おなじみのコスチュームチェンジ

シリーズ恒例のコスチュームチェンジが今作にもあるぞ!! NORMALかHARDでゲームをクリアすると「クローゼットの鍵」が手に入るので、これを列車の一等個室で使用すれば着替えられる。

←↑レベッカは革とエナメルが基調のセクシーなコスチュームと、『biohazard』にもあった、ウェスタン調のコスチュームが着られる。ビリーは金のシャツにスーツという派手なコスチュームにチェンジできるぞ

GBA 中夢 闘魂ヒート PCCWジャパン／公式情報
隠しレスラー出現条件

ストーリーモードで出現日まで進めると、今までつかえなかったレスラーがフリーマッチで使用できるようになる。※印のついた選手はストーリーモード中に登場した段階で選択が可能だ。

←フリーマッチで使用可能になる

出現レスラー	出現日	出現レスラー	出現日
AKIRA	1月6日※	中西学	3月8日
フェニックス・ヒート	2月1日	鈴木健想	3月9日
タイガー・ヒート	2月1日	ブラック・タイガー(三代目)	4月6日
ドラゴン・ヒート	2月1日	エル・サムライ	4月6日※
金本浩二	2月1日※	月鬼	4月6日※
蝶野正洋	2月1日※	永田裕志	4月24日
天山広吉	2月1日※	バトル・ライガー	4月26日
垣原賢人	2月2日		

GC 中夢 キン肉マンII世 新世代超人VS伝説超人 バンダイ／公式情報
最後の隠し超人出現条件

条件を満たすと追加される超人の出現条件だ。キン消しを100体集めると、スカーフェイスが使用できるようになる。さらにスカーフェイスのストーリーモードをクリアするとウォーズマンが使用可能になる。

←全部の超人が使えるようになったら、タッグ技を探したりしてまた遊んでみよう

大募集！ドリームテクニック!!

ニンドリ編集部ではみんなの発見したゲームのウラ技、ドリームテクニック（略してドリテク）を大募集。大技、小技、なんやねんそれといったくだらない技など何でもOk。技のすごさに応じて豪華な賞品を用意してお待ちしています。右記の要領で、①ウラ技を発見したゲームのタイトル、②ウラ技の具体的な内容、③住所と名前、電話番号を正確に記入して右記のあて先まではがきかFAXで奮ってご応募ください。

※ドリテクに関する電話でのお問い合わせにはお答えできかねる場合がございます。あらかじめご了承ください

ドリテク技ランク

- ●特　夢…1万円分のおもちゃ券
- ●大　夢…5千円分のおもちゃ券
- ●中　夢…3千円分のおもちゃ券
- ●いねむり…千円分のおもちゃ券
- ●悪　夢…時　価

同テク多数の場合は抽選で採用者を決定!

あて先
〒102−0083　東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8階
(株)ambit
ニンテンドードリーム編集部「ドリテク」係

FAXかe-mailでもOk
Fax●03-3556-3287
e-mail●64dtech@pc.mycom.co.jp

はがきの書き方

❶ソニックテラコレクション
❷無敵になった気がする
ソニック・ザ・ジャンガリアンハムスターをスタートして、タイトル画面が表示されている間に親指だけの逆立ちを10分、自然石の手刀わりを10個すると、マス・オーヤマ気分が味わえ、無敵になった気がしてくる。
❸〒102−0083
東京都千代田区こうじまち3−4
早田 祖似男P.N.ソニヲ
電話 03−3556−3313

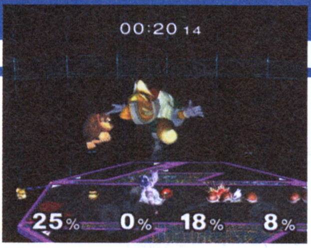
仮設 ドリプレの殿堂

なんってこった!! 拡大どころか縮小とは…。もうだめか…いや、まだだ！ 単にネタ不足だと思い込んでみた。てなわけで、アホネタ、やり込み、ドリプレの提案の応募を待ってるよー!!

大ピンチ！ みんなの募集を待つ!!

ドリプレ 大乱闘スマッシュブラザーズDX
強制空中対戦 栃木県／Ree

「ふっとび率最高、時間制バトル、アイテム量最多、赤こうらのみ、ステージ終点でスタート。着地できるもんならしてみなさい」といわれたので早速編集部でプレイ。悪い人がリフレクター殺法を開発…とりあえず、フォックス禁止!!



←ふつうにプレイすると、本当に地上に降りられない…リフレクター禁止で遊ぼう！

はみテクの殿堂
うらー。悔しいのでここはドリプレがのっとった!! 次回はビデオテープ系の紹介でガッツリ面積取ったる!! みんないろんなの送ってけろー

©(株)猪木事務所 cINOKI INTERNATIONAL,INC. cINOKI INTL,INC. ©NJPW/All rights reserved,cPCCW Japan 2002 ©ゆでたまご／集英社・東映アニメーション・テレビ東京 ©BANDAI 2002 ©CAPCOM Co., LTD 2002 ALL RIGHTS RESERVED. ©2001 Nintendo/HAL Laboratory, Inc. Characters© Nintendo/HAL Laboratory, Inc./Creatures Inc./GAME FREAK inc./APE inc./INTELLIGENT SYSTEMS

先ドリ

新作ソフトフラッシュ!!

NEW SOFT FLASH!!

1080° シルバーストーム

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	1080° シルバーストーム	ジャンル	スノーボード
発売元	任天堂	プレイ人数	1～2人用
発売日	来冬	メモリーカード	ブロック数未定
価格	未定		

N64で人気を博したスノーボードゲームがGCで復活!!

98年2月にN64で発売されたスノーボードゲームがGCで復活。GCだから実現できる雪の表現など、グラフィックがパワーアップ。快適な操作性で好評を得た前作以上に、爽快にスノーボードを楽しめるようになったのだ。

正式タイトルは決定したけど、発売日は次の冬に…。気長に待とう！

←ボードから飛び散る雪の表現に注目

←これはコンピュータが操るライダーと争うマッチレースか?

↑斜面をジャンプ！　この画面1つだけでもそのスピード感がハッキリ

白銀の世界を滑走できる

←これはトリック(ワザ)を決めた直後のようだ

←クールなファッションが魅力的な女性ライダー

ハーフパイプでクールなトリックを決めよう

↑→ハーフパイプコースではトリックに挑戦。高度なトリックで高得点をゲットせよ

 ©2002 Nintendo

激闘伝説ノア～ドリームマネージメント～

GBアドバンス			
発売元	ゲームビレッジ	ジャンル	プロレス団体運営シミュレーション
発売日	3月20日	プレイ人数	1～2人用
価格	5800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応

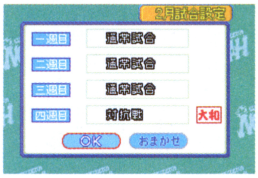
社長兼選手としてNOAHを運営するシミュレーション

プロレス団体NOAHを運営するシミュレーションゲームがGBAに登場する。プレイヤーはNOAHの社長兼選手となって、練習の方針や試合の日程を決めたり収支を考えながらNOAHを運営していくのだ。

ゲームの流れ

1週目 ▶ 2週目 ▶ 3週目 ▶ 4週目 ▶ 決算 ▶ 翌月へ

- 1週目～4週目：練習／試合の開催／設備投資／スカウト活動
- 決算：収支報告／試合日程の決定／宣伝費・ファンクラブ運営費の決定



➡月の初めには試合の日程を組む。他団体との対抗戦もあるぞ

➡宣伝費やチケットの価格設定。これも月ごとに決めるのだ

練習　1週ごとにメニューを決定

練習では選手でもある自分を鍛えるだけではなくて、NOAHに所属するほかの選手にも練習内容を指示できる。選手に現在の調子を聞くこともできるので、今後の方針を決めるうえでの参考になるだろう。

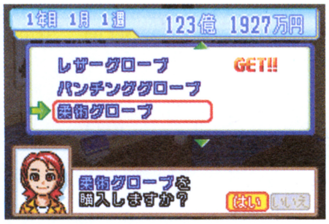
⬆練習メニューの選択。社長自身も選手なので、もちろん練習に参加する

⬆練習の指示を出したり、選手の声を聞く練習ジム。練習内容は1週間ごとに変更できるぞ

⬅選手の声をこまめに聞くのも社長の務め。部下の状態を把握するのだ

設備投資　練習環境を向上させる

ゲーム開始当初はジムも小さく、練習器具も不足気味だが、資金を投入すれば練習環境を向上させられる。練習の効率が上がれば、それだけいい試合ができるようになり、いい試合ができると経営が安定するだろう。プレイヤーは社長として、団体の収支のことも考えなければならないのだ。



⬆練習器具の購入。買うときはもちろんだが、買った後も毎月維持費がかかる

⬆ジムの増設。器具の購入をはるかに上回る資金が必要になるのだ

スカウト　選手との年俸交渉の場

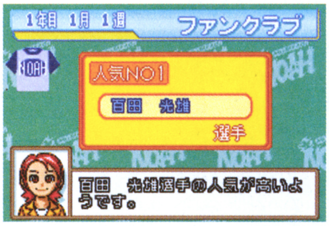
スカウトでは入団候補選手との入団交渉や、余剰人員への退団勧告を行う。年俸交渉では契約年数や金額を相手に示すのだが、相手の希望に届かない年俸を何度も提示すると交渉が決裂してしまう。

⬅年俸交渉はデリケート。決裂させるわけにはいかないが、限度を越えた年俸も問題だ

ファンクラブ　ファンのニーズをリサーチ

プロレスはやはりファンあってのもの。NOAHの社長であるプレイヤーはファンクラブの運営にも気を配らなければならない。ファンクラブの情報を見れば人気選手や期待のカードがわかるので、大いに参考になる。

⬅ファンクラブの会員数とNOAHに対する満足度。重要なデータだ



⬆人気NO.1選手は百田光雄。今後は彼を軸にした展開を考えるべきか

⬆秋山対百田がファンの期待するカード。黄金カードは出しどころが難しい

試合　選手たちの戦いを見守る

プレイヤーはセコンドとして大まかな指示を出すことはできるものの、試合を見守るのが基本になる。プロレスの試合はただ勝てばいいというものではなく、いかにファンを満足させられるかが肝心な点だ。マッチメイクや会場の選択など、どうすれば面白い試合になるのか、社長としても腕の見せ所だ。

⬅会場の設定。大きさによって、収容人員はもちろん使用料も異なる

⬅対戦カード発表。社長としては、いい試合になるのを祈るばかり

⬆秋山のエクスプロイダーが決まった！ キャラはSDながらよく動く

⬅幻の技エメラルドフロウジョンが炸裂！ 会場のボルテージも最高潮に

PRO-WRESTLING NOAH®／©2003 NetVillage Co.,Ltd.

ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート

GBアドバンス			
タイトル	ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート	価格	未定
発売元	エニックス	ジャンル	RPG
発売日	未定	プレイ人数	未定

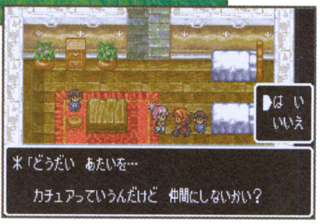
『モンスターズ』シリーズ第3弾は仲間を連れて冒険できる!

モンスターたちを仲間にして冒険を進めていくRPG『ドラゴンクエストモンスターズ』の最新作では、モンスター以外にいろいろな職業を持った仲間を冒険に連れて行けるようになった。職業は戦士や魔法使いなど、今までのシリーズに登場したものからまったく新しいものまで様々。仲間には男女の性別の違い以外にも、大人と子どもといった年齢差も設定されているぞ。

最大12人のキャラバンに!!

⬆仲間は最大12人まで引き連れていけるぞ

⬅馬車は最大3台まで増やせる。馬車の周りには護衛をしてくれるモンスターたちがいるのだ



➡仲間になってくれるキャラクタはいろいろな町にいる。話しかけて仲間になってもらうのだ

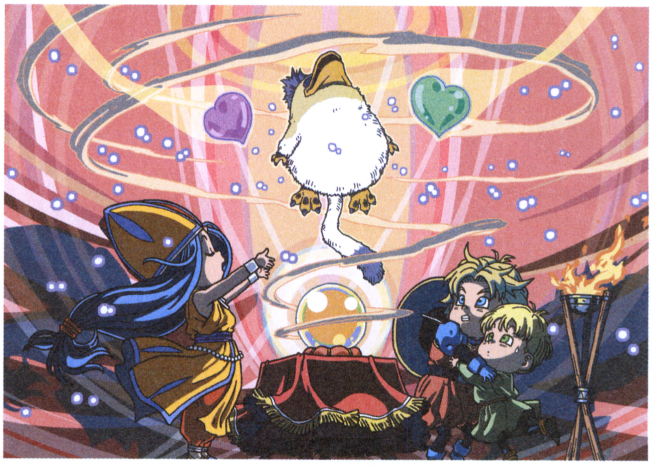
『VII』に登場したグランエスタード王国の王子。今回は子ども時代の彼が主人公として登場することになる

モンスター強化は「心」を使うシステムに!!

今までのモンスター強化の方法は、モンスター同士を配合して子どもを生み出す「配合」というシステムだった。しかし、今回は「モンスターの心」という新アイテムをモンスターに吹き込んで強化するというシステムになったのだ。モンスターの心は、戦闘で勝つことによって手に入れることができるぞ。

『VII』で転職を司る大神官として登場した彼女は、ここではモンスターの転身の儀式を行ってくれる

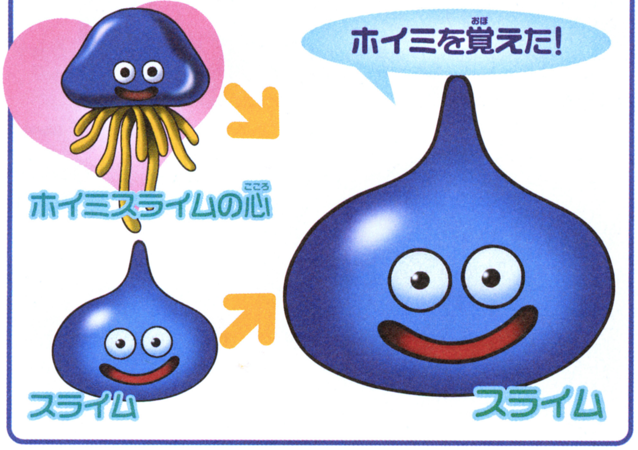
⬅転身の儀式はフォズだけの能力らしい。転職に関わってきた彼女にはピッタリの役だ



⬆フォズの力によって、ももんじゃが新たなモンスターに転身するシーン。配合のときとはまったく違った雰囲気の儀式だ。2つの心を吹き込んで、これからどんな姿になるのか?

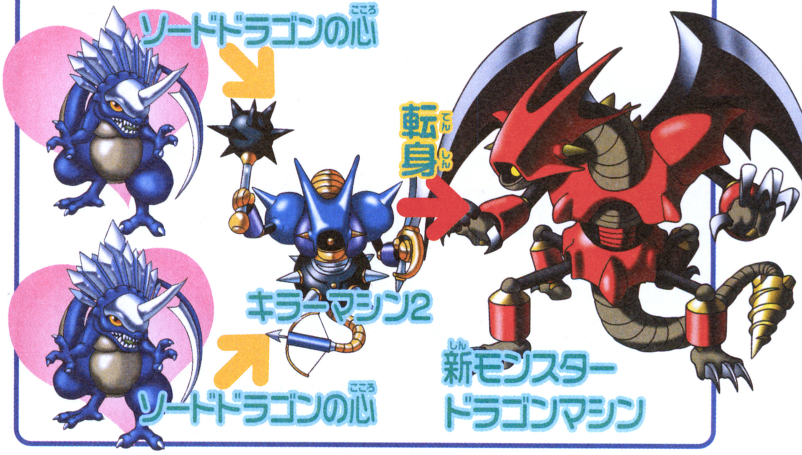
「心」ひとつでモンスター強化

スライムにホイミスライムの心を吹き込むと、ホイミスライムの特技だった「ホイミ」が使えるスライムになる。姿や基本の能力は変わらず、その特技だけを受け継いだというわけだ。



「心」ふたつだとモンスターの姿が変わる!

キラーマシン2にソードドラゴンの心を2つ吹き込むと、ドラゴンマシンが誕生。こちらは心が1つの場合と違い、姿や能力が大幅に変わる「転身」という強化なのだ。心の種類によって変化の仕方は大きく変わるぞ。



 ©アーマープロジェクト／バードスタジオ／エニックス

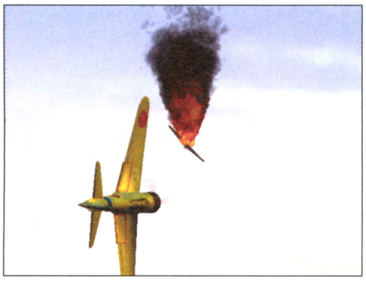
零ファイター撃墜戦記

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	零ファイター撃墜戦記	ジャンル	フライトシューティング
発売元	グローバル・A・エンタテイメント	プレイ人数	1～2人用
発売日	3月6日	メモリーカード	4ブロック以上
価格	6800円		

零戦やヘルキャットを始めとする33種の航空機が登場

本作は零戦やヘルキャットなどの往年の名機が勢ぞろいするフライトシューティング。最初は日本軍機しか選べないが、ゲームを進めていくとアメリカやイギリス、ドイツ製の機体も選択できるようになっていく。



⬅⬆零戦21型。日本を代表する名機で、真珠湾攻撃など第二次大戦初期に活躍した

➡焼夷弾を投下するB24。文字通りの絨毯爆撃で敵を震え上がらせる

➡ゲーム中の視点はコクピットからのもの。臨場感抜群だ

史実の作戦を再現したミッションモード

ミッションモードでは、歴史上の有名な作戦に参加できる。プレイヤーが奮闘すれば、史実とは違った結果になることもあるぞ。

➡参加する作戦の選択画面

➡攻撃目標の説明を受ける。どうやら目標は停泊している艦船のようだ

➡出撃する機体を選ぶ。最初は少ないが徐々に増えていく

⬆なんとか作戦を成功させた。果たして次はどんな戦いが待っているのか

ZERO ONE

GBアドバンス

タイトル	ZERO ONE	価格	未定
発売元	フウキ	ジャンル	アドベンチャー
発売日	4月17日	プレイ人数	1人

密室殺人から巨大ロボまで登場する意外性あふれるAVG

主人公は、父親が失踪したのをきっかけにさまざまな事件に巻き込まれる。武器密輸組織に誘拐されそうになったり、密室殺人に出くわしたり、巨大ロボットが暴れだしたりとまったく先が読めないストーリーが展開する。

➡平和な町に起こった事件を知らせるニュース。

➡主人公の前に現れた女警視。なんと答えればよいのだろうか

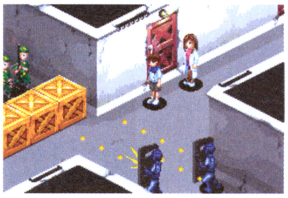
➡選択肢の中には、制限時間内に選ばなければならないものもある

⬅暴走する巨大ロボット。一体なぜ、こんなことになっているのか

➡主人公の自宅に突然、凶悪なサイボーグが乱入

イベントでミニゲームが発生

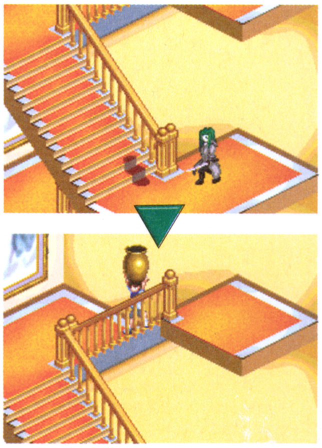
ゲームはスタンダードなアドベンチャーだが、随所にミニゲームがイベント的に挿入される。ミニゲームは10種類以上用意されているぞ。



➡銃弾の中を駆け抜けろ

➡かけっこがミニゲームに

⬇謎の殺し屋にホテルの最上階まで追い詰められてしまった主人公



⬆相手に花瓶を落とそうとするが、無事命中させることができるだろうか

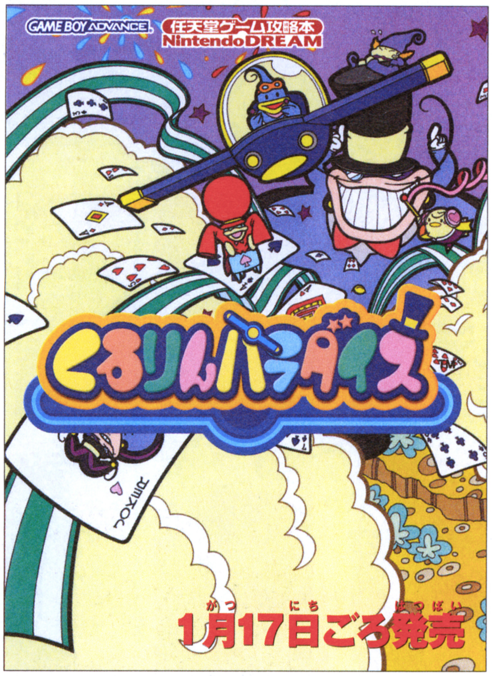
NEW SOFT FLASH!!

©2003 Global A Entertainment,Inc.©2003 Marionette,Inc.

MYCOM 毎日コミュニケーションズ

任天堂ゲーム攻略本 NintendoDREAM

1月発売の攻略本第1弾は『くるりんパラダイス』



くるりんパラダイス　A5版96ページ　950円

アクション性の高い『くるりんパラダイス』だが、全体マップとおすすめルートを示してあるので、なかなか先に進めなかった人も大丈夫！　また今回から加わったミニゲームも解説しており、96ページに必要な情報が濃縮されているぞ。

ぼうけん＆ちょうせんモードをコース別に攻略

各ステージの全体マップを掲載し、それぞれステージの特徴を解説している。その中で「おすすめルート」「カギルート」「扉ルート」の3種類のルートを提示しているので、より具体的なヘリリンの動かしかたを理解することができるぞ。また「ステージを楽しむための攻略」と「最速を狙う攻略」の2種類の攻略法を解説しているので、目的に合わせた使い方ができるようになっているのだ。

↑全体マップもきれいな仕上がりで、どこにいるのかがすぐにわかる

ミニゲームの攻略や『くるパラ』がわかるコラムもあり

最初に遊べる4種類のミニゲームだけでなく、ステージクリアで遊べるようになるミニゲームも攻略。本編、対戦モードでのルールやマップの変化などもフォロー。

設定資料満載のコラム

キャラクタの設定資料や、美術設定など門外不出の資料をコラムで掲載します。

↑各ミニゲームの攻略もバッチリ1ページに凝縮して解説

↑かわいいキャラクタ設定の本作は、ミニゲームでその姿を確認できる。思わず熱くなってしまうミニゲームが複数収録されているが、キミは全部登場させたかな？

好評既刊

ニンテンドーゲームキューブ

ルイージマンション	1000円
ウェーブレース　ブルーストーム	1200円
ピクミン	1350円
大乱闘スマッシュブラザーズDX	950円
どうぶつの森＋	1300円
動物番長	950円
巨人のドシン	1400円
スーパーマリオサンシャイン	950円
スターフォックスアドベンチャー	950円
エターナルダークネス　招かれた13人	1200円
マリオパーティ4	1200円

NINTEDO64

ポケモンスタジアム金銀	933円

GBアドバンス

スーパーマリオアドバンス	933円
タクティクスオウガ外伝	1800円
マリオカートアドバンス	950円
黄金の太陽　開かれし封印	950円
ワリオランドアドバンス　950円	
マジカルバケーション	1200円
スーパーマリオアドバンス2	1000円
トマトアドベンチャー	950円
ファイアーエムブレム　封印の剣	1200円
黄金の太陽　失われし時代	1300円
さくらももこのウキウキカーニバル	950円
カスタムロボGX	1200円
スーパーマリオアドバンス3	1200円
星のカービィ　夢の泉デラックス	1200円
ポケットモンスタールビー・サファイア	780円

GBカラー

マリオテニスGB	933円
ポケットモンスター　クリスタルバージョン	933円
ゼルダの伝説　ふしぎの木の実　大地の章/時空の章	1219円

（価格はすべて税別です）

任天堂ゲームの攻略本のお問い合わせは
毎日コミュニケーションズ：048-485-6815
（注文専用ダイヤル）
オンライン販売：http://book.mycom.co.jp

『ゼルダの伝説　風のタクト』攻略本は1月25日ごろ発売

こちらも発売が刻々と近づいている『風のタクト』攻略本。その内容がだいぶ明らかになってきたので、ここで報告しておこう。

まず冒険に欠かせない「海図ポスター」が付録に！　これはゲーム中の「海図画面」をイメージした白地図的なもので、実際に書き込んで海図を完成させるのだ。また透明感のある「ステンドグラスシール」もついていて、貼るのがもったいないほどの仕上がりだ。

謎解きのすべてがわかる

↑当然、攻略部分もバッチリの内容。ページ数は144ページに決定したぞ

©2002 Nintendo ©2002 Nintendo／EIGHTING

ジャンル別 ゲームキューブ 新作カタログ

NINTENDO GAME CUBE SOFT CATALOGUE

ソフトカタログの見方

タイトル

スペック
メーカー／発売日／価格／セーブに必要なメモリーのブロック数／ジャンルの順に記載

画面写真
左上にNEWマークがあるのは、初登場タイトル

コメント

ジャンルの色分けと見方

- ACT ＝アクション
- RPG ＝ロールプレイング
- ADV ＝アドベンチャー
- SLG ＝シミュレーション
- SHT ＝シューティング
- RAC ＝レース
- SPT ＝スポーツ
- PUZ ＝パズル
- TAB ＝テーブル
- ETC ＝その他

ロード・オブ・ザ・リング～二つの塔～

エレクトロニック・アーツ・スクウェア／2月14日／6800円
4ブロック／アクション

NEW

GBA版に続きGCでもゲーム化。多数のキャラが入り乱れる、迫力満点の3Dアクションだ。

スパイダーマン™

カプコン／今冬／6800円
2ブロック以上／アクション

全20ステージの構成になるもようだ。P88の続報では、序盤の3ステージを紹介している。

Roll-o-Rama（仮称）

任天堂／今冬／価格未定
ブロック数未定／アクション

NOW MAKING

任天堂の発売予定から外れていることが締切直前に判明。発売中止か!? 詳細は次号で報告。

ロックマン エグゼ トランスミッション

カプコン／3月6日／価格未定
3ブロック／アクション

久々の続報がP91に。通常は横スクロールだが、ボス戦は3Dアクションになるもよう。

P.N.03

カプコン／3月27日／6800円
ブロック数未定／アクション

同時期に発表された同社のGC5タイトルで真っ先に発売される。P60に2号連続の特報あり。

ビューティフル ジョー

カプコン／今春／価格未定
ブロック数未定／アクション

スクリーンの世界で「美しく」戦う異色のアクション。ハデな演出を決めるほど強くなる！

ウォリアーブレイド ラスタンvsバーバリアン編

タイトー／今春／6800円
ブロック数未定／アクション

NOW MAKING

92年に発表された『ウォリアーブレイド』がリニューアル！ 次号で詳細が出てきそうだ。

GC－NARUTO格闘（仮称）

トミー／今春／6800円
ブロック数未定／格闘アクション

NOW MAKING

少年ジャンプで連載され、アニメでも人気の「NARUTO」が対戦格闘に。次号で詳報予定。

ワリオワールドGC（仮称）

任天堂／今夏／価格未定
ブロック数未定／アクション

ここしばらく情報なし。年明けの新情報に期待したいところだ。発売日が夏へと変更された。

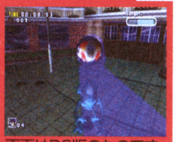
ソウルキャリバーII（仮称）

ナムコ／2003年未定／価格未定
ブロック数未定／格闘アクション

アーケードでは好評稼働中。発売は今年の予定だが、早ければ春ごろには遊べるかも。

ソニックアドベンチャー1

セガ／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／アクション


画面はDC版のものです

GCでは『2』しか遊べなかったが、ついに『1』も登場。GC版追加要素が気になるところ。

バーチャファイター・クエスト（仮称）

セガ／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／アクション

NOW MAKING

ADV要素を含んだものになる？ まったく新しい『バーチャファイター』の世界に期待しよう。

ファイナルファンタジー・クリスタル クロニクル

任天堂／今春／価格未定
ブロック数未定／RPG

GBAを接続し4人同時プレイが可能。戦闘はコマンド式だが、アクティブな要素もあるのだ。

RUNE II

フロム・ソフトウェア／今春／6800円
ブロック数未定／RPG

主人公の成長システムが前作から大きく変わるらしい。詳しくはP86の続報を見よう。

GIFTPIA（仮称）

任天堂／4月未定／価格未定
ブロック数未定／RPG

NOW MAKING

なかなか新情報の出てこなかった本作だが、次号では何らかの情報がお届けできそうだ。

テイルズシリーズ（仮称）

ナムコ／7月未定
価格未定／ブロック数未定／RPG

NOW MAKING

『～ディスティニー2』はミリオンに迫る大ヒット！ GC版最新作への期待も高まるばかり。

新RPG（仮称）

ナムコ／12月未定／価格未定
ブロック数未定／RPG

NOW MAKING

あの『ゼノサーガ』製作スタッフによる新タイプRPGだとか。どんなゲームなんだろう。

バイオハザード2

カプコン／1月23日／4800円
1ブロック／アドベンチャー

PS版『～ディレクターズカット』を完全移植。GCで『バイオ』初体験という人は要チェック！

バイオハザード3 LAST ESCAPE

カプコン／1月23日／4800円
1ブロック／アドベンチャー

『バイオ0』はもう遊んだかな？ さらに『バイオ』の世界を楽しみたい人は、これもどうぞ。

バットマン ダークトゥモロー

ケムコ／3月未定／6800円
ブロック数未定／アドベンチャー

バットマンの活躍するアクションADV。映画よりコミック版に近い世界観になっている。

●ハミ出しのカタログ●

明けましておめでとう！ カタログ担当のマッスルだ!! 2003年のGCソフトカタログは49本からスタート！ 3ページに入りきれないくらい増えることを祈っているぞ!!

©2002 New Line Productions,Inc.The Lord of The Rings and the characters,nemes,and places therein,TM The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises under license to New Line Productions.Inc.Akk Rights Resesved.Electronic Arts,EA GAMES and the EA GAMES logo are trademarks or registered trademarks of electronic Arts Inc.in the U.S. and/or other countries.all other trademarks are the property of their respective owneres.EA GAMESTM is an Electronic ArtsTM brand./Spider-Man and all related Marvel characters, TM and ©2002 Marvel Characters, Inc. Spider-Man, the movie, ©2002 Columbia Pictures Industries, Inc. All Rights Reserved. Game code ©2002 Activision, Inc. and its affiliates. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. Activision is registered trademark of Activision, Inc. and its affiliates. All Rights Reserved. Developed by Treyarch. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. Marketed and distributed in Japan by Capcom under agreement with Activision Publishing, Inc./©2002 Nintendo/©CAP-

●ハミ出しのカタログ●

締切直前に、任天堂の発売予定スケジュールが大幅に変更されたとの報が！ 発売日が変わっただけでなく、「カービィのエアライド」「マリオカートGC」「ピクミン2」「どうぶつの森2」➚

キラー7

カプコン／来冬／価格未定
ブロック数未定／アドベンチャー

カプコンの新作5本のうち、もっとも謎の多い作品。主人公が多重人格という異色の設定だ。

ルパン三世 海に消えた秘宝

アスミック・エースエンタテインメント／発売日未定／価格未定
4ブロック／アドベンチャー

年は明けたが、ルパンの発売日は未定のまま。オリジナルストーリーが早く見たい！

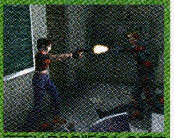
バイオハザード4

カプコン／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／アドベンチャー

キーワードは「もがき」「侵食」「汚染」。主人公レオンの体験する始祖ウイルスの秘密とは？

バイオハザード コード：ベロニカ 完全版

カプコン／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／アドベンチャー



画面はPS2版のものです

『ベロニカ』は、シリーズの中では独特の雰囲気があった作品。これも期待が高まる。

ジェネレーション オブ カオス イクシード ～闇の皇女ロゼ～

アイディアファクトリー／2月7日
5800円／ブロック数未定／シミュレーション

RPG要素を加えた戦略SLG。計100分ものアニメーションシーンがストーリーを盛り上げる。

牧場物語 ワンダフルライフ

ビクターインタラクティブソフトウエア／今冬
価格未定／ブロック数未定／シミュレーション

結婚し、子供を当初の主人公の年に育てるまでがゲーム期間となる。GBA版とのリンクあり。

お遍路さん～発心の道場(阿波国)編～

ピンチェンジ／3月未定／価格未定
ブロック数未定／シミュレーション

NOW MAKING

いろんな意味で業界注目の高齢者向けゲーム。四国を1県ずつ、全4編を予定している。

シャーマンキング ソウルファイト

バンダイ／今春／6800円
ブロック数未定／シミュレーション

8人のシャーマンから1人を選び、シャーマンキングに育てあげよう。P58に特報記事あり。

ちびロボ！

バンダイ／今春／価格未定
ブロック数未定／シミュレーション

NOW MAKING

謎のタイトル。「ちびロボ」というロボットで何かをする…らしい。シミュレーションかな？

SPACE RAIDERS(スペースレイダース)

タイトー／1月9日／4800円
1ブロック／シューティング

固定画面で、迫りくる敵を撃ちまくるシンプルなSTG。P96でゲームの概容を紹介している。

斑鳩 IKARUGA

アタリ／1月16日／5800円
4ブロック／シューティング

白黒2色の属性を使い分けるのが特徴。難易度は高いがハマる1本だ。P92で詳しく紹介。

メトロイドプライム

任天堂／2月28日／6800円
3ブロック／シューティング

主観視点のアクションシューティング。多機能パワードスーツを使いこなして戦うのだ。

零ファイター撃墜戦記

グローバル・A・エンタテインメント／3月6日
6800円／4ブロック／シューティング

第二次世界大戦をモチーフにしたフライトシューティング。P159の新作フラッシュで紹介。

スター・ウォーズ クローン戦争

エレクトロニック・アーツ・スクウェア／3月20日／6800円
3ブロック／シューティング

エピソード2のエピローグ、エピソード3のプロローグ的な内容とのこと。ファン必見だ。

機動戦士ガンダム（仮称）

バンダイ／今春／価格未定
ブロック数未定／シューティング

NOW MAKING

「ガンダム」単独でのゲームはGC初。ジャンルは3Dアクションシューティングとのこと。

デッド フェニックス

カプコン／今夏／価格未定
ブロック数未定／アクション

太古の鳥人たちが戦う3DSTG。仲間も操れるもようで、シミュレーション要素もありそうだ。

スターフォックス（仮称）

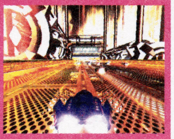
任天堂／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／シューティング

画面はイメージ画像です

『スターフォックス』に『エースコンバット』のリアリズムが合体。発売日が大幅に延期。

F-ZERO GC（仮称）

任天堂／5月未定／価格未定
ブロック数未定／レース



映像が公開され、期待の高まる本作品。セガと任天堂の合体が、どんな作品を生み出すか？

リッジレーサー 最新作

ナムコ／2003年未定／価格未定
ブロック数未定／レース

NOW MAKING

発売日が延びた以外は、これといって進展はなし。早くGCでも『リッジ』が遊びたい…。

GT CUBE（仮称）

エム・ティー・オー／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／レース

NOW MAKING

エム・ティー・オーが看板タイトルを引っさげGCに初参入！ だけど、最近動きがないなぁ。

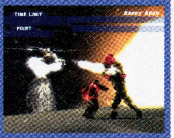
ワールドサッカーウイニングイレブン6 ファイナルエヴォリューション

コナミ／1月30日／6800円
98ブロック／スポーツ

先行発売のPS2版より、選手のモーションが30%も多いことが判明。こだわり派はGC版を！

エヴォリューション スノーボーディング

コナミ／2月20日／6800円
ブロック数未定／スポーツ



格闘要素を加えた過激なスノボーゲーム。華麗なトリックをキメつつ、ライバルに攻撃だ！

THE BASEBALL 2003 バトルボールパーク宣言 パーフェクトプレープロ野球(仮称)

コナミ／3月20日／6800円
ブロック数未定／スポーツ

日テレの野球中継の雰囲気を再現したリアル路線の野球ゲーム。来年度開幕データを反映か？

マリオゴルフGC（仮称）

任天堂／今夏／価格未定
ブロック数未定／スポーツ

夏に発売されることが判明したぞ。『マリオテニス』よりかなり早く出ることになった。

COM CO.,LTD.ALL RIGHTS RESERVED.DEVELOPMENT BY ARIKA CO.,LTD./©CAPCOM CO.,LTD.ALL RIGHTS RESERVED./©㈱ナムコ/©SONICTEAM/SEGA,2000,2002/©THE GAME DESIGNERS STUDIO,INC.All Rights Reserved./©2002 FromSoftware,Inc.All rights reserved./©CAPCOM CO.,LTD.1998,2003 ALL RIGHTS RESERVED./©CAPCOM CO.,LTD.1999,2003 ALL RIGHTS RESERVED./software©2002 KEMCO.All other elements©2002 DC COMICS.BATMAN is a registered trademark of DC COMICS.BATMAN and all related elements are the property of DC COMICS.TM&©2002.All rights reserved./©モンキー・パンチ/TMS・NTV ©2002 Asmik Ace Entertainment Inc./©CAPCOM CO.,LTD.2000,2001 ALL RIGHTS RESERVED./©2003 IDEA FACTORY/©2002 MARUCOME/Victor Interactive Software Inc./©武井宏之/集英社・テレビ東京・XEBEC・NAS・Mankin.Project. ©BANDAI 2003/©TAITO CORP.2002/©INFOGRAMES JAPAN 2003 ©TREASURE 2001,2003/©2002,2003 Nintendo/©2003 Global A Entertainment,Inc./©2002 LucasArts

1080° シルバーストーム

任天堂／来冬／価格未定
ブロック数未定／スポーツ

本当に久々の続報がやってきた！ P156で紹介しているぞ。サブタイトルも正式決定。

マリオテニスGC（仮称）

任天堂／来冬／価格未定
ブロック数未定／スポーツ

発売日が来冬へとやや具体的になった。64版のデキがよかっただけに、期待は高まる。

決定版！ニッポンプロ野球 ～水島野球オールスターズVSプロ野球～（仮称）

セガ／2003年未定／価格未定
ブロック数未定／スポーツ

山田太郎や景浦安武と、実名プロ野球選手が夢の競演！ 漫画の秘球や秘打も使えるようだ。

ニンテンドーパズルコレクション

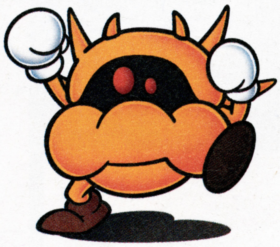
任天堂／2月7日／5800円
6ブロック／パズル

往年の名作パズル3本を収録。GBAへのダウンロードも可能だ。詳細はP56の特報記事で。

ドカポンDX－わたる世界はオニだらけ－

アスミック・エースエンタテインメント／3月6日／6800円
2ブロック／テーブル

発売日が決定！ 久々の続編もP90に載っているぞ。新システムで熱い対戦が楽しめそうだ。



耳よりのカタログ

ゲームキューブ2度目の年末商戦はいかに？

ゲームキューブにとって2度目の年末商戦が終わったわけだが、この1年でGCはどれだけ勢いを伸ばしたのだろうか？ '01年と'02年の12月のタイトル数を比べてみた。結果は以下の通りで、GCは昨年の4本から17本と大幅増。ただし昨年の4本は少なすぎる感もある（11月末に『スマブラ』の出た反動か？）。今年の17本もさほど多いように見えないが、11月末に6タイトルがまとまって出ており、『ゼルダ』との競合を避けているフシもある。それにしても、GBAは1年目から多いなぁ。

2001年12月	GC	4タイトル
	GBA	36タイトル
2002年12月	GC	17タイトル
	GBA	41タイトル

ムービーに注目！ EAスクウェアの2タイトル

今回カタログ初登場となる『ロード・オブ・ザ・リング～二つの塔～』と『スター・ウォーズ クローン戦争』は、ともに映画が題材。ゲームの合間には迫力のあるムービーが入り、ゲームを盛り上げてくれる。特に『ロード・オブ・ザ・リング』のムービーは、映画さながらの実写ムービー。これでストーリーの流れを紹介しつつ、自然な感じでポリゴンムービーに切り替わり、そのままアクションシーンへとなだれ込む。これまでゲームではムービーとゲーム本編が隔絶していることが多かったが、これなら違和感なくゲームの世界に入り込めるというわけだ。原作に興味のない人にも、ちょっと注目してもらいたいタイトルだ。

↑『ロード・オブ・ザ・リング』の1シーン。実写ムービーでストーリーを説明しつつ…

↑同じ情景のままポリゴンムービーに切り替わり、そのままゲーム本編が始まるのだ

発売済みGCタイトルリスト

ジャンル	タイトル	メーカー	発売日	価格	必要ブロック数
アクション	スーパーモンキーボール	セガ	'01年9月14日	5800円	3
	ルイージマンション	任天堂	'01年9月14日	6800円	3
	ピクミン	任天堂	'01年10月26日	6800円	19
	大乱闘スマッシュブラザーズDX	任天堂	'01年11月21日	6800円	11
	ソニックアドベンチャー2 バトル	セガ	'01年12月20日	6800円	11
	動物番長	任天堂	'02年2月21日	6800円	13
	GROOVE ADVENTURE RAVE ～ファイティングライブ～	コナミ	'02年3月20日	6800円	14
	バトル封神	コーエー	'02年3月29日	6800円	1～6
	BLOODY ROAR extreme	ハドソン	'02年4月25日	6800円	3
	クレイジータクシー	セガ	'02年5月30日	4800円	8
	ボンバーマン　ジェネレーション	ハドソン	'02年6月27日	6800円	3
	CAPCOM VS.SNK 2 EO	カプコン	'02年7月4日	4800円	2
	スーパーマリオサンシャイン	任天堂	'02年7月19日	6800円	7
	ZOIDO VS.	トミー	'02年9月6日	6800円	10
	スターフォックスアドベンチャー	任天堂	'02年9月27日	6800円	3
	From TV animation ONE PIECE トレジャーバトル！	バンダイ	'02年11月1日	6800円	4
	スーパーモンキーボール2	セガ	'02年11月21日	5800円	2以上
	キン肉マンⅡ世～新世代超人VS伝説超人～	バンダイ	'02年11月22日	6800円	2
	ハリー・ポッターと秘密の部屋	EAスクウェア	'02年11月23日	6800円	4
	ゴジラ 怪獣大乱闘	アタリ	'02年12月12日	5800円	4
	ソニック メガコレクション	セガ	'02年12月19日	5800円	2
	爆転シュートベイブレード2002 熱闘！マグネタッグバトル！	タカラ	'02年12月19日	6800円	7
	ボンバーマンジェッターズ	ハドソン	'02年12月19日	6800円	2
RPG	RUNE	フロム・ソフトウェア	'02年4月25日	6800円	2
	神機世界エヴォルシア	ESP	'02年7月26日	6800円	24
	ファンタシースターオンライン　エピソード1&2	セガ	'02年9月12日	6800円	21～25
	ゼルダの伝説 風のタクト	任天堂	'02年12月13日	6800円	12
	エターナルアルカディア レジェンド	セガ	'02年12月26日	6800円	3
アドベンチャー	ユニバーサル・スタジオ・ジャパン・アドベンチャー	ケムコ	'01年12月7日	6800円	1
	バイオハザード	カプコン	'02年3月22日	6800円	8
	MUTSUとのほほん	トミー	'02年7月19日	6800円	30
	ミッキーマウスの不思議な鏡	任天堂	'02年8月9日	6800円	3
	エターナルダークネス 招かれた13人	任天堂	'02年10月25日	6800円	15
	バイオハザード0	カプコン	'02年11月21日	7800円	9
シミュレーション	キャプテン翼～黄金世代の挑戦～	コナミ	'02年9月12日	6800円	17
シューティング	スター・ウォーズ ローグ スコードロンⅡ	EAスクウェア	'02年3月22日	6800円	3
	トップガン～エース オブ ザ スカイ～	タイタスジャパン	'02年12月26日	6800円	3
レース	ウェーブレース ブルーストーム	任天堂	'01年9月14日	6800円	12
	エクストリームG3	アクレイムジャパン	'02年3月15日	5800円	6
	18WHEELER	セガ	'02年9月12日	5800円	3
	チョロQ！	タカラ	'02年12月19日	6800円	4
スポーツ	FIFA 2002 Road to FIFA WORLD CUP	EAスクウェア	'01年11月15日	6800円	29
	SSXトリッキー	EAスクウェア	'01年12月27日	5800円	5
	ハイパースポーツ2002 WINTER	コナミ	'02年1月31日	6800円	3
	バーチャストライカー3 Ver.2002	セガ	'02年2月14日	6800円	2以上
	実況ワールドサッカー2002	コナミ	'02年3月14日	6800円	4～44
	NBAストリート	EAスクウェア	'02年3月22日	5800円	10
	NBAコートサイド2002	任天堂	'02年3月29日	6800円	7
	2002 FIFA ワールドカップ	EAスクウェア	'02年5月2日	5800円	49
	実況パワフルプロ野球9	コナミ	'02年7月18日	6800円	48
	ディズニースポーツ：サッカー	コナミ	'02年7月18日	6800円	15
	ビーチスパイカーズ	セガ	'02年7月19日	6800円	3
	オールスターベースボール2003	アクレイムジャパン	'02年8月8日	5800円	59
	WTAツアーテニス プロエヴォリューション	コナミ	'02年8月29日	6800円	3
	UFC2 TAPOUT FINAL SPEC.	カプコン	'02年9月5日	6800円	5
	レッスルマニアX8	ユークス	'02年9月6日	6800円	14
	ディズニースポーツ：スケートボーディング	コナミ	'02年9月19日	6800円	7
	セガサッカースラム	セガ	'02年9月26日	5800円	6
	わいわいゴルフ	アイドス・インタラクティブ	'02年11月28日	6800円	10
	FIFA2003 ヨーロッパサッカー	EAスクウェア	'02年12月6日	6800円	54
	エヴォリューション スケートボーディング	コナミ	'02年12月12日	6800円	27
	ディズニースポーツ：アメリカンフットボール	コナミ	'02年12月12日	6800円	41
	実況パワフルプロ野球9決定版	コナミ	'02年12月19日	6800円	48
	ディズニースポーツ：バスケットボール	コナミ	'02年12月19日	6800円	1
パズル	エッグマニア つかんで！まわして！どっすんぱず～る!!	ケムコ	'02年9月27日	5800円	4
	ズーキューブ	アクレイムジャパン	'02年10月25日	5800円	2
	ミスタードリラー ドリルランド	ナムコ	'02年12月20日	6800円	3
	テトリスワールド	サクセス	'02年12月20日	4800円	4
テーブル	ディズニーのマジカルパーク	ハドソン	'02年8月1日	6800円	1
	極 麻雀DXⅡ～The 4th MONDO21 Cup Competition～	アテナ	'02年8月9日	6800円	6
	永世名人Ⅵ	コナミ	'02年9月26日	6800円	1
	プールエッジ	メディアカイト	'02年10月25日	6800円	1
	マリオパーティ4	任天堂	'02年11月8日	6800円	2
	マッスルちゃんぴよん～筋肉島の決戦～	コナミ	'02年11月21日	6800円	4
	遊戯王フォルスバウンドキングダム 虚構に閉ざされた王国	コナミ	'02年12月5日	6800円	3
	桃太郎電鉄11　ブラックボンビー出現！の巻	ハドソン	'02年12月5日	6800円	5
その他	どうぶつの森+	任天堂	'01年12月14日	6800円	59
	巨人のドシン	任天堂	'02年3月14日	6800円	40

●ハミ出しのカタログ●

↘この4タイトルが追加された（タイトル名はすべて仮称）。これらのタイトルは次号からカタログに追加するぞ。またその一方で『Roll-o-Rama』が発売予定から外れている。

Entertainment Company LLC.©2002 Lucasfilm Ltd. & TM or R as indicated.All rights reserved. Used under authorization. LucasArts, the LucasArts logo, Gold Guy, the LucasArts Twentieth Anniversary logo, and the Human Figure design logo are all registered trademarks or trademarks of Lucasfilm Ltd./©Nintendo/©1996 JFA adidas, the adidas logo, FEVERNOVA and the trigon logo are trade marks which are owned by the adidas-Salomon Group, used with permission. the use of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and its member associations.©2002 KONAMI&Konami Computer Entertainment Tokyo.©2002 Japan Football Association TOSHIBA CORPORATION All right reserved by Japan Football Association/©2002 KONAMI&Konami Computer Entertainment Osaka/©2002 NTV ©Konami Computer Entertainment Osaka.(社)日本野球機構公認 NPB BIS プロ野球公式記録使用 フランチャイズ11球団公認/©2002 Nintendo/CAMELOT/©1990-2002 Nintendo ©1995-2002 Nintendo/INTELLIGENT SYSTEMS/©2002 Asmik Entertainment Inc./TYCOON/

Nintendo DREAM

ニンテンドードリーム

vol.83 2003 2/6

次号は vol.84 1月21日(火)に発売します

定価 490円 ※一部の地域は発売が2～3日遅れることがあります。ご了承ください。

NEXT MENU 次号予告

ポケットモンスター 開発者ロングインタビュー

Happy New Year! 未年のニンドリは新しい気持ちで頑張りますってことで、次号では、長らく謎にのベールに包まれていた『GIFTPIA』のほか、某格闘ゲームで驚きの発表が。さらに『ポケモン』開発者インタビューも実現。勇者のストラップをぶら下げて今年もガンバロー!

※予告の内容等は、ニンドリが身勝手に変更する場合があります。

■先日、車上荒らしにあった友人の被害総額は、市場価格でおよそ13600円。車内に金目のものが無かったらしく、たまたまあった『ポケモンルビー』とGBA本体だけを取られたとのこと。はたして良かったのか悪かったのか…(トランセル)

■あけましておめでとうございました。(終了)…終わってどうする。実は、これを書いているのはまだ12月なんだよ。クリスマス前なんだよねぇ。さて、残念会の準備だ！　漢を集めろ!!　宴を始めるぞ野郎どもっ!!(ハシモ)

■ニンドリ学園／ファンクラブに『タクト』の例の件を投稿する人へ。攻略記事では書くかもしれんが、ウチは自主規制します。少なくとも受験生が解放される時期(3月売り)まで。だから例の投稿は2月中旬からでよろしくね!(かややん)

■あけましておめでとうございます。現在、昨年末に旅行の幹事に任命され、いろいろと動き出しているのですが、部屋割りが頭痛のタネ。とりあえず、喫煙者と非喫煙者に分けて…あとはクジで決めていいですよね？(岡ちゃんねる)

■ゼルダの新春放談では、のっけからテンションがピークに達し、ちょっとしゃべりすぎたかも(反省)。でも、語りたいソフトがどんどん出てくるのは歓迎。今年もそんなゲームに出会えますように(勇者のストラップ、友だちに自慢してね／サオヘン)

■最近、仕事の合間に岡ちゃんねると『ウイイレ6ファイナル』で対戦。岡ちゃんはポルトガルを使って華麗なパスまわしを見せ、私はドイツで高さ＆カウンターの堅実サッカー。サッカー哲学に性格が反映されてますな(マッスル)

■マッスルさんとポケモンのレコード交換をしてテレビを見たら「今日の姓名判断はマッスルさんのキャモメ『アホウドリ』。うーん、とてもいい流れの名前ですね。『ア』の後に『ホ』とくるのが実にいい！」･･･本当にいいのか？(和尚)

■『風のタクト』のためのプログレ対応TVに続いて、安価な5.1chサラウンドスピーカーを購入。音質はそこそこなんだろうけど、臨場感が圧倒的にアップ! ただ耳慣れない環境のせいか、いつもより疲れるんだな、これが(高島)

■あけましておめでとうございます。今年の抱負は「車が似合う男」になること。そのための手段として、レースゲームで不断のイメージトレーニングを積もうと密かに決意。というわけで『F-ZERO』を早く出してくださいね(本多)

■仕事の合間に進めてきた『ポケモンサファイア』がプレイ100時間突破。いつの間にこんなにプレイしてたんだろ。主人公の変なプロフィール(“ヘドロえきだいすき　ぬるぬる　ボーイ”とか)考えるのに夢中になってたから？(本郷)

■扁桃腺ってツライのねぇ。直ったと思って遊びほうけてたら、またまた再発。勘弁してよベイビィ、おかげでクリスマスも台無しさ。最近、朝までの飲みの後、始発待ちでオイルマッサージにハマリ中(今年もよろしくです／ケイ大佐)

■やっぱり時オカのストーリーを継承してるんですね。せっかくイメージを一新したのに、どうして新規ユーザーの敷居を高くしたのか疑問。周囲からは賞賛の声しか聞こえてこないのも残念。ファンだからこそ正直に言いたい。今回は僕的にイマイチ(中植)

■友人が彼女やら楽しげな飲み会やら、携帯で撮った画像をよく見せてくれます。僕も自分で撮った画像を見返したんですが、笑顔の和尚、食事してる和尚、真面目な和尚、和尚、和尚、和尚…。今年はいい年になりますように(泣)(カズヤ)

●E-mailでの投稿は…
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「○○○」係まで

●編集部へのおたよりのあて先は…
「ドリテクの殿堂」宛は：64dtech@pc.mycom.co.jp
「ニンドリ学園」宛は：64forum@pc.mycom.co.jp

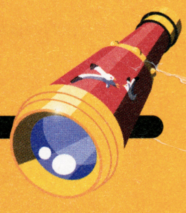
本誌の内容に関するお問い合わせは… TEL 03-3556-3313

休日を除く月曜から金曜日の午後4時から午後7時までの間に、本紙の内容に関する質問に限り受けつけています。ゲームの解説やヒントについての質問にはお答えできませんのでご了承ください。

©2002 Nintendo

チラシの世界 #011
1997年 ダブルゲットだぜキャンペーン

発行人 中川信行
ゼネラルプロデューサー 小畑誠治



STAFF

スタッフ

編集人 山森尚
編集長 左尾昭典
副編集長 高島寿洋
デスク 岩崎桂／種市真澄
編集 嘉山直幸／五十嵐達雄／本多貴之
中植茂久／橋本慎也／岡本明徳
北山大輔／本郷公康／坂井一哉

編集協力 興津祐輔／松村浩次／松本英明
松本亮／成瀬史弥／中谷至
尾関友詩(ユークラフト)／大渕豊
白石岳(アセンブル)／冠美花

AD&カバーデザイン 大條千鶴子
デザイン 有限会社フリーウェイ
GETTARADICCA／佐久間弘子
DTP 有限会社ウィッチ・プロジェクト
株式会社エストール／ぽっけ門
ORENGE SQUEEZE DESIGN
写真撮影 守屋貴章／水口哲二／植田昌幸
イラスト&コミック 中植茂久／美鈴秋
はやのん／記村隆鶴
広告 小川直伸／小池正洋
工藤克俊／駒形友美

印刷 凸版印刷株式会社

Nintendo DREAM vol.83

2003年2月6日発行

●発行 株式会社 毎日コミュニケーションズ
〒100-0003
東京都千代田区九段南1-5-5 共同ビル1号館
TEL 03(3262)7488(販売営業)

●編集部・広告
〒102-0083
東京都千代田区麹町4-2第2麹町ビル8階
(株)アンビット
TEL 03(3556)3288 FAX 03(3556)3287

GAME BOY ADVANCE
ヘリス
冥界の魔物たちを率いる団長。返り血で赤黒く染まった鎧に身を包んんでいる。
グラックス王
カンネの国王でスキップ王子の父。魔物によって連れ去られてしまう。
シロップ
グラックス王に妖精界から呼び出された妖精。口は悪いが、性格はよく世話好き。
フーログ
テウトブルグの森に住むフクロウ。年齢は100歳以上。旅人に話を聞かせている。
リビングウッド
魔に犯された水を吸って育った木のモンスター。
この国を守るため、
ボクは闘う。
町の住人
いろんなことを教えてくれるぞ。
グラディエイター
冥界から召喚された鎧を着た下級悪魔。
カンネ城の兵士
イエティー
2足歩行の大型モンスター。口から冷たい氷の息を吐いて攻撃する。
エレメンタル・リングで3つのエレメントに変身して、
魔物たちをやっつけろ!
スキップ王子
ゲームの主人公。
3つのエレメントに変身できる。
火のエレメント 火の玉「ファイアーボール」を発射して、モンスターを攻撃。スペシャル魔法は「フェニックス」
氷のエレメント 氷の矢「アイスニードル」で、敵を攻撃。スペシャル魔法は「サーペント」
土のエレメント 岩の玉「ロックボール」を転がして魔物を撃退。スペシャル魔法は「グラム」
最新機能搭載! この快感からもう逃れられない。
自動難易度調整システム
プレイを判断し自動的に難易度を調整、より気持よくプレイできる
追従スクロールシステム
プレイヤーの進む方向を広く表示 キャラクターが大きい!
ビートシステム
敵からダメージを受けずに敵を倒すほどスコアが伸びる
敵を倒す快感! 謎解きのスリル!
NEWアクションアドベンチャー
エレミックス!
© 2003 SIMS CO.,LTD.
好評発売中!!
価格 ¥4,800 (税別)
sims シムス株式会社 東京都渋谷区桜丘町8-9 メイセイビル5F TEL.03-5459-3693
GAME BOY ADVANCE・ゲームボーイ アドバンスは任天堂の登録商標です。

NINTENDO GAMECUBE

一あそびは文化
タカラ
〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16
© TAKARA CO., LTD. 2002

およびNINTENDO GAMECUBEは任天堂の登録商標です。日本商標登録第4503566号、第4468776号
GAME BOY ADVANCE・ゲームボーイ アドバンス・GBA は任天堂の登録商標です。
日本商標登録第4397318号、4470747号

楽しさいっぱいタカラホームページ
www.takara-game.ne.jp
TAKARA

Nintendo DREAM
VOL. 83
2003
平成12年9月12日第三種郵便物認可 平成15年2月6日発行(毎月2回6日・21日発行)第8巻第3号(通巻83号)
発行元:(株)毎日コミュニケーションズ
〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1 ●注文専用ダイヤル048-485-6815 ●編集・広告03-3556-3288
特別価格 590円
本体562円
雑誌27101-2/6
T1127101020597
©毎日コミュニケーションズ 2003/ambit
Printed in Japan 凸版印刷株式会社

Nintendo

ニンテンドードリーム

DREAM

VOL. 83

2003

『ゼルダの伝説 風のタクト』最速攻略！

MYCOM

毎日コミュニケーションズ